マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT シリーズ Vol. 3

ALL ABOUT 餓狼伝説® SPECIAL

©SNK 1993

オール・アバウト・がろうでんせつスペシャル



餓狼SPの秘密を解き明かす超別冊！

ライバルに差をつけろ！ 対戦テクニック伝授

これでキミもエンディングが見られる！ 対CPU完全攻略

ここまでやるか!? ゲーム・システム徹底解析

SNK完全協力！ スペシャル・インタビュー＆NEO・GEOクラブSPECIAL

アニメ版「餓狼伝説2」絵コンテ

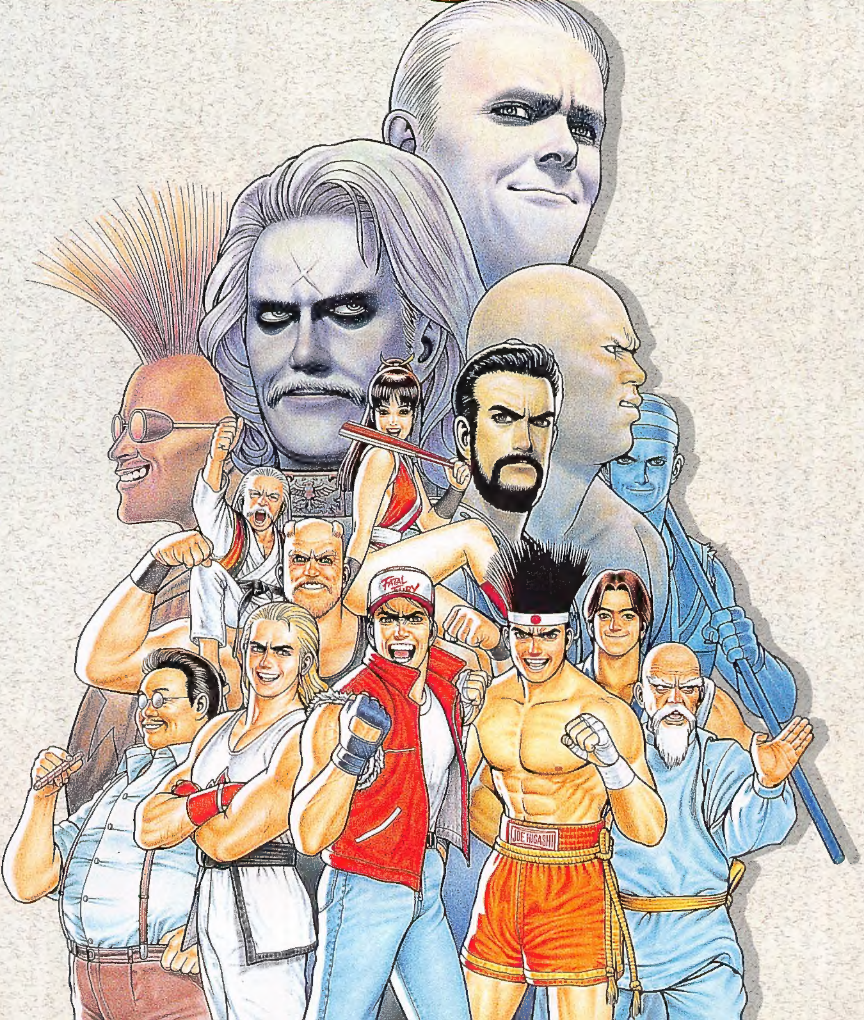
●特別掲載● 餓狼伝説SPECIAL全曲楽譜集

スタジオベントスタッフ・編


マイコンBASICマガジン別冊
出た!!
大好評を得たベーマガの別冊シリーズが、
今ここに完全復活!!
★ゲームセンターで大人気の対戦格闘ゲームの魅力を満載。設定資料もたっぷり!
★全9作品98キャラクターのデータを完全掲載。エンディングまでドドーッと見せるぞ!!
★ワールドヒーローズ2の開発手記+αも載っている!
ALL ABOUT
対戦格闘ゲーム
マイコンBASICマガジン別冊
ADK全面協力!最新連続技紹介から開発手記&設定資料集まで
ワールドヒーローズ2
超新作をスクープ!
餓狼伝説スペシャル
ストリートファイターII
ダッシュターボ
餓狼伝説2
ファイターズヒストリー
マーシャルチャンピオン
ナックルヘッズ
餓狼伝説
ワールドヒーローズ
龍虎の拳
9作品全98キャラクターのデータを満載!
スタジオベントスタッフ・編
ALL ABOUT シリーズ 1
超スクープ!!
餓狼伝説 SPECIAL
新要素①
餓狼伝説 2 ENDING COLLECTION
リュウ
真の格闘家をめざす永遠の主人公
WORLD HEROES 2
戦格闘ゲームの魅力とは
格闘ゲームファンによる、格闘ゲームファンのための一冊だ!!
ALL ABOUTシリーズ1
オールアバウト対戦格闘ゲーム
A5判208ページ 定価1,480円 好評発売中
★掲載ゲーム ■ストリートファイターIIダッシュターボ■ワールドヒーローズ2■餓狼伝説2■ファイターズヒストリー■マーシャルチャンピオン■ナックルヘッズ■餓狼伝説■ワールドヒーローズ■龍虎の拳
スタジオベントスタッフ・編
ALL ABOUTシリーズ2
『ALL ABOUTぷよぷよ』もよろしく!
A5判 定価 1,280円
㈱電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
TEL03-3445-6111 FAX03-3444-7515

ALL ABOUT

餓狼伝説® SPECIAL



ALL ABOUT 餓狼伝説 SPECIAL

STAFFより

☆山下　章

オール・アバウト・シリーズも早くも3冊目。今回の本では編集に徹しました。データ・ファイルや徹底攻略，絵コンテ集など，ご満足いただけたでしょうか。今後ともよろしく！

☆山中直樹

秋も深まるころ，気づけばアヒルになっていた。妻子持ちや大富豪を相手に「ラビンユー！ラビンユー！」と叫びつづける毎日だった。オレのラブラブ作戦に迷いはない!!

☆石井弘一

餓狼で過労死寸前です。『ゲームをやるだけでお金がもらえるなんて甘い』と格闘本のときに悟ったはずだったのに，また引っかかってしまいました。あーあ……。

☆板場利光

今回のCPU攻略はスゴイですよ。「チャレハイ」でトップを争っている人たちが使うパターンが紹介されているのですから。協力してくれた押田クン，ありがとう！

CONTENTS

編集：スタジオベントスタッフ（山下 章／山中直樹／大出綾太／仲 みゆき）
スタッフ：石井弘一，板場利光，小石朋仁，煌竜，押田隆太，宮崎良太
デザイン：南 博文，鈴木雅彦（Graph House），JC2
協力：㈱SNK，サイトロン＆アート㈱，キングレコード㈱，㈱キョーワインターナショナル，㈱アペックス
SPECIAL THANKS：㈱SNK『餓狼伝説SP』開発チーム＆広報御一同
制作：マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊
ALL ABOUT 餓狼伝説SPECIAL

1994年1月31日第1刷発行　　定価1,380円（本体1,340円）
1994年2月20日第3刷発行

スタジオベントスタッフ・編
発行人 平山哲雄
発行所 ㈱電波新聞社
〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話 (03)3445－6111
振替 東京5－51961
印刷／製本 奥村印刷㈱

☆小石朋仁

初の大仕事。写真を撮り，データを集め，連続技探して，原稿書いて，写真指定して。え？ 対戦もですか？………そうか，これが狼も眠れない「過労伝説スペシャル」なのか。

☆煌竜

「このキャラの戦法これでいいの?」「いや実はこんな技もあって」……日々進歩する対戦技術の現時点での粋を集めたものが本書であります。読者のみなさま，どうぞよろしく。

☆大出綾太

今回から，オール・アバウト・シリーズの「ボイスページ担当」に任命された，らしい。しかしそれは仮の役職。本当は「魅惑の徹夜当番」……安らかに眠らせてくれっー。

☆仲 みゆき

『餓狼』といえば，おじいちゃん（タンじぃちゃん）。おじいちゃんが好き。おじいちゃんサイコー。おじいちゃんカワイイ。でも私のおじいちゃん弱い。

餓狼伝説シリーズの歴史

餓狼伝説〜宿命の闘い

MVS	91年11月発売	ネオジオ	91年12月20日発売
			55メガ／23,800円
移植された機種	スーパーファミコン/メガドライブ/X68000/FM TOWNS		



毎年，サウスタウンで開催される総合格闘技大会「キング・オブ・ザ・ファイターズ」。そこに，誇り高き3人の狼たちが参加してきた。養父ジェフの仇を探すテリー。その弟で骨法使いのアンディ。世界最強をめざすムエタイ戦士・ヒガシ。彼らと影の支配者・ギースとの闘いがはじまった……。



餓狼伝説2〜新たなる闘い

MVS	92年12月発売	ネオジオ	93年3月5日発売
			106メガ／28,000円
移植された機種	スーパーファミコン/PCエンジン/X68000/ゲームボーイ		

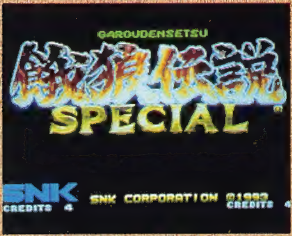


テリーたちボガード兄弟によってギースが倒されてから1年，再び格闘家たちが集おうとしていた。ギースなき今，開催されるはずのない「キング・オブ・ザ・ファイターズ」への招待状が，彼らに送られてきたのだ。その背後で糸をひいていたのは，"闇の帝王"クラウザーであった。



餓狼伝説SPECIAL

MVS	93年9月発売	ネオジオ	93年12月22日発売
			150メガ／28,000円
移植される機種	PCエンジン		



強者の名を得た15人のファイターたちが，再び拳を交わすことになった。しかし，時を隔てたサウスタウンに「闘神」と呼ばれた男がいることを彼らは知らなかった……。『餓狼1』『2』さらには『龍虎』のキャラまでもが参加する，まさに闘いのオールスター戦が実現。勝利をにぎるのは誰なのか？



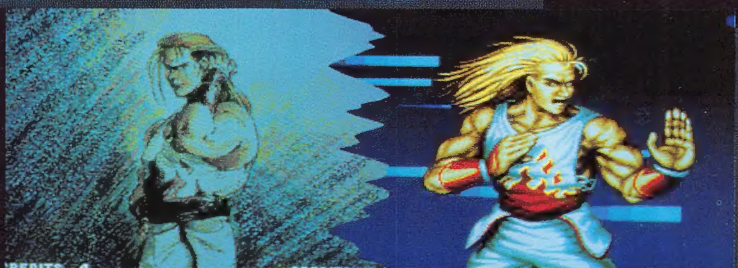




第1章

ここまでやるか!?
ゲーム・システム徹底解析





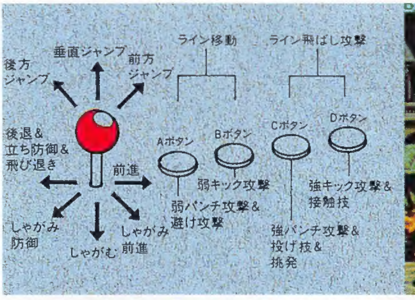


『餓狼SP』のゲーム・システムと聞いて，「なんだ，そんなの知ってるよ」と思ったキミ。アマイ，アマイぞ。『餓狼SP』には，プレイヤーが知り得ないような秘密が，たくさん隠されているのだ。本章では，『餓狼SP』のゲーム・システムの謎の数々を，SNKの協力を得て解き明かしていく。じっくりと読んで理解してくれ。



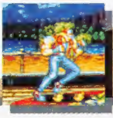
操作方法

『餓狼SP』の操作は，4ボタン＋8方向レバーで行なわれる。その中でも特殊な操作方法を今一度確認しよう。
●挑発…相手から離れ，レバーを入力せずにCボタンを押す。
●投げ・接触技…相手の近くで，←か→に入れながら，CorDボタンを押す。
●飛び退き…←を2回連続で入力する。
●ライン移動…相手が同じラインにいるときはAとBボタンを同時に押す。相手が奥ラインにいるときはレバーを↑に，手前ラインにいるときは↓に入力すると，転がってライン移動する。





●ライン攻撃…相手が別のラインにいるときに，どれかボタンを押す。パンチとキックでそれぞれ攻撃が変化し，弱ボタンだと低い軌道，強ボタンだと高い軌道になる。また，レバーの入力方向によって，着地位置を制御できる。



移　動

多くの格闘ゲームでは，キャラの性質に合わせて，移動能力の優劣がつけられている。ここでは『餓狼SP』における，前進，後退，しゃがみ前進，ジャンプ（高さと対空時間）の能力差を各キャラごとにまとめてみた。各数値は，プログラム中で設定されているもので，頭につけられている番号（①～）は，その項目内での順位を表わしている。

キャラ名	前進	後進	しゃがみ前進	ジャンプスピード	ジャンプで最頂点に到達するまでの時間(秒)
テリー	③1.00	③0.78	③0.50	⑦1.00	④0.40
アンディ	④0.88	④0.67	④0.45	⑥1.15	③0.38
ヒガシ	④0.88	④0.67	④0.45	⑥1.15	④0.40
ベア	⑤0.78	⑤0.56	⑤0.40	②1.38	①0.33
十平衛	③1.00	③0.78	③0.50	③1.23	④0.40
チン	⑤0.78	⑤0.56	⑤0.40	⑨0.93	⑤0.43
キム	③1.00	③0.78	③0.50	⑪0.87	④0.40
舞	②1.12	②0.89	②0.56	①1.54	②0.37
ダック	①1.28	①1.05	①0.60	③1.23	③0.38
タン	③1.00	③0.78	③0.50	③1.23	④0.40
ビリー	⑤0.78	⑤0.56	⑤0.40	⑧0.98	③0.38
アクセル	⑥0.67	⑥0.45	⑥0.34	④1.20	②0.37
ローレンス	③1.00	③0.78	③0.50	⑨0.93	⑤0.43
ギース	③1.00	③0.78	③0.50	⑩0.90	⑤0.43
クラウザー	③1.00	③0.78	③0.50	⑤1.16	④0.40
リョウ	③1.00	③0.78	③0.50	⑤1.16	②0.37

注）本書での技のだしかたは，すべて相手キャラが自分のキャラの右側にいるものとして書かれています。



攻撃

各技には攻撃力が設定されている

『餓狼SP』では，すべての技について，それぞれの「攻撃力」が，プログラム中で設定されている。

具体的な攻撃力の数値は，各キャラの紹介ページ（➡P.19〜）に完全掲載してあるので，それを参考にしてほしい。ちなみに，これらの数値は体力ゲージのドット数に換算できる。つまり，右の例にあげたテリーの近距離立ち強キックを当てれば，相手の体力ゲージが20ドット分減少するというわけ。

体力ゲージの長さは96ドット。ならば，計96ダメージ分の攻撃を当てれば，相手をKOできるのか，ということになるが，そう単純にはいかない。つぎの項で説明するように，『餓狼SP』では状況によって，与えたダメージ量が変化するようになっているからだ。

テリーの場合



近距離立ち
弱キック
‖
10



近距離立ち
強キック
‖
20

1ラウンド取る＝



計96ポイントある相手体力を0未満にする

状況によって，受けるダメージ量は変化する

同じ攻撃を食らったときでも，受けるダメージ量が変化する場合がある。その条件とは，以下の三つ。

①自分の体力が½以下に減少した場合，②相手に1ラウンド取られている場合，③連続技を食らった場合。

実際に，受けるダメージ量がどのように変化するのかは，下の表のとおり。攻撃力＝Aの技を食らったときに，これらの計算式で，受けるダメージ量が算出されている。なお，計算後に小数点の端数が生まれた場合，『餓狼SP』ではすべて切り捨てられる。

下の表から言えるのは，『餓狼SP』では残り体力が少なくなればなるほど，ダメージを受けづらくなる，ということ。ゲーム・バランスをこのあたりでも調整しているわけだね。

ダメージ量の変化のしかた（A＝ヒットした技の攻撃力）

残り体力	通常時	1ラウンド取られたあと
フル〜$\frac{1}{2}$	A	A×0.75
$\frac{1}{2}$〜$\frac{1}{4}$	A×0.75	
$\frac{1}{4}$〜$\frac{1}{8}$	A×0.625	
$\frac{1}{8}$〜0	A×0.5	

※連続技でのダメージ量の変化式はP.18を参照



必　殺　技

コマンド入力の受付について

コマンド入力タイプの必殺技は，ある一定時間内に，レバー入力＋ボタン押しを完成させれば，放つことができる。その時間を「コマンドの受付時間」といい，技によって時間が異なる。たとえば入力回数の多い超必殺技などは，長い受付時間を持っているのだ。なお，必殺技には，以下の３種類がある。

●コマンド系……受付時間内に，レバーを規定方向へ順々に入力してからボタンを押す。ただし，最初のレバー方向は入れっぱなしの状態からでも有効。

●ため系……レバーを一方向に一定時間入力（ためる）してから，別方向に入れてボタンを押す。各必殺技のために必要な時間は，Ｐ.19～を参照。

●連打系……時間内に規定回数ボタンを押す。詳細は下の表のとおり。



▲コマンド受付時間ぎりぎりまでボタン入力をガマンすれば，歩きながら衝波を放つことも可能

必殺技の分類

①コマンド系

（例）箭疾歩…↓↙←＋ＡorＣボタン（レバーを↓↙←の順に入れてからボタンを押す）

②ため系

（例）衝波…↙ため→＋ＡorＣボタン（レバーを↙に入れつづけたのち→に入れ，ボタン押し）

③連打系

（例）撃放…Ｃボタンを連打（ボタンを0.13秒内に１回押すのを５回以上行なう）

●連打系必殺技のでる条件

ヒガシ，ビリー，アクセル

弱…0.13秒で１入力×４（１秒間に約８回）

強…0.08秒で１入力×４（１秒間に約12回）

タン・フー・ルー

0.13秒で1入力×５（１秒間に約５回）

餓狼SPはケズりゲームか？

基本技をガードすればダメージは受けないが，必殺技や超必殺技をガードした場合は，わずかに体力が減ってしまう。この現象を「ケズれる」と言う。ケズれる体力は，ある法則にしたがって決定されている。決してランダムで増えたり減ったりすることはないのだ。

その法則というのが，右下の計算式。必殺技の攻撃力の¼だけが，ケズれるということになる。

ただし，もう少し深く解説すると，Ｐ.７で紹介した「状況によるダメージ量の変化」もこれに影響してくる。具体的には，ふつうの状態で攻撃力16の弱バーンナックルをガードしたときにケズれる体力は，16×0.25＝４なのだが，もしもガードする側の体力ゲージが½～¼だった場合は，16×0.75×0.25＝３となるのだ。

ケズるメリット（ダメージ量）が大きく，ケズる機会の多い『餓狼SP』では，必殺技をからめたコンビネーションが，非常に重要になってくる。有効なコンビーションはＰ.19～で紹介しておいたので，参考にしてほしい。

必殺技or超必殺技をガードしたときにケズれる体力の量

＝Ｂ×0.25

（Ｂは必殺技or超必殺技の攻撃力）

※小数点以下切り捨て。体力が残っている状態で必殺技or超必殺技をガードして，いきなりKOになることはない（残り体力0でストップする）

超必殺技

技によって与えられるダメージ量が異なる

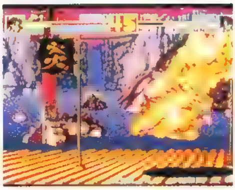
『餓狼２』から導入された超必殺技は，３～８方向のレバー操作＋複数のボタンを同時に押す，といった複雑な操作を必要とする。さらに，体力ゲージの空白部分が赤く点滅（体力が1/4以下）してからでないと使用することができない。

しかし，超必殺技は，その入力のしづらさを補うのに十分な性能，そして破壊力を秘めているのだ。

前作では，超必殺技の攻撃力はどのキャラも一定で51。なんと，全体力の半分以上を奪うことができた。ところが『餓狼SP』では，技によって攻撃力が異なるうえに，30～48ダメージと，全体的に攻撃力が減少している。

今回から「連続技」という，もう一つの逆転要素が追加されたため，こういった処置がとられたと思われるが，それでも与えるダメージは通常技とは段ちがい。

さらに，さきほど説明したケズりを利用すれば，下手な小技を当てるよりも，はるかに大きなダメージを与えることができるのだ。使える機会があれば，どんどん使っていこう。



◀超必殺忍蜂は使いやすいため破壊力が減少



▶最強の超必殺技でも，破壊力が減っている

超必殺技でケズろうとするときの注意点

超必殺技は，普通の必殺技と同様に，当てるよりもケズるために使用することが多い。ただし，そのときに気をつけてほしいのが，技によっては「一定回数ケズると，攻撃判定がなくなってしまう」場合があるということだ。

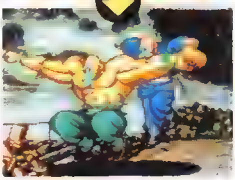
具体的には，アンディの超裂破弾（２回），舞の超必殺忍蜂（３回），タンの旋風剛拳（２回＋しばらくして２回），ビリーの超火炎旋風棍(2回)，アクセルのアクセルラッシュ（２回），ローレンスのブラッディフラッシュ（３回）が該当する（それ以外は１回のみかケズり不可）。カッコ内の数字は攻撃判定がなくなるまでに何回ケズれるか，ということ。攻撃判定がなくなっている間に反撃されることは必至だから，右の写真のように工夫してケズるようにしよう。



◀まずは悪い例。普通にケズろうとすると……



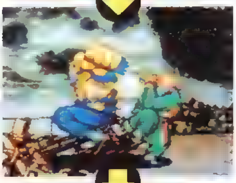
◀ここで攻撃判定がなくなるので……



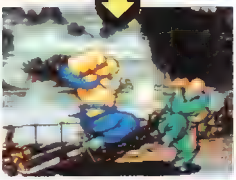
◀一方的に反撃されてしまうのだ



◀しかし，攻撃の後半からケズりはじめれば……



◀同じようにケズっていくものの……



◀すぐに技が終了するので，反撃されずにすむ

本書での超必殺技コマンド入力の表記

超必殺技のコマンドをおぼえるのはなかなかむずかしい。というわけで，本書は矢印によるコマンド説明のほかに，図による解説もしておいたぞ。矢印と図の対応については，右のとおり。

パワーゲイザー

↓↙←↙→＋BC

①②③④⑤　ボタン



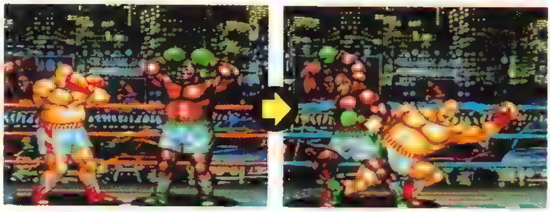


避け攻撃

避け攻撃の仕掛けかた

避け攻撃の方法は，文章にするとややこしい。

まず，相手が攻撃してきたら，防御コマンド（←か↙）を入力しよう。すると，そのキャラは防御用のポーズをとるハズだ。この防御ポーズをした直後に，→（あるいは↘）＋Aボタンを入力すれば（ボタンを押すのは，→の少しあとでもいい），弱パンチ攻撃のかわりに避け攻撃を仕掛けられる。ただし，攻撃をガードした直後だと，避け攻撃をだすことはできないぞ。あくまで，迫る技を迎え討つための技なのだ。



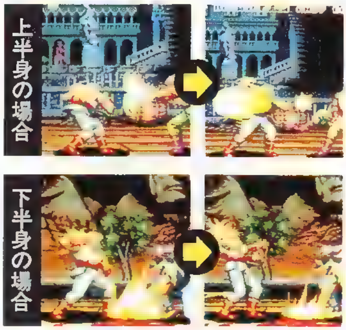
▲相手が攻めてきたら，防御コマンドを入力。防御ポーズは立ちでもしゃがみでも構わない

▲→＋Aボタンで避け攻撃。Aボタン連打の必殺技を持つキャラはボタンのたたきすぎに注意（必殺技が優先される）

避け攻撃の無敵について

避け攻撃の魅力と言えば，攻撃中は上半身が無敵であることに尽きる。当然，ジャンプ攻撃や高めの突進技には絶大な反撃手段になるわけだが，下半身には食らい判定があるため，足払いや地をはう飛び道具に弱い。

また，一瞬でも防御ポーズをとらなければいけないので，起き上がりと同時に避け攻撃，なんてことはできないぞ。



避け攻撃の無敵時間

キャラ名	時間（秒）
テリー	0.33
アンディ	0.30
ヒガシ	0.32
ベア	0.43
十平衛	0.30
チン	0.35
キム	0.33
舞	0.43
ダック	0.28
タン	0.15
ビリー	0.40
アクセル	0.30
ローレンス	0.43
ギース	0.42
クラウザー	0.25
リョウ	0.32

実戦的な使いかた

まず，突進技に反撃する方法。できれば，相手の技を確認して避け攻撃を仕掛けたいけど，タイミングによっては反応できないことがある。

そこで，突進技がきそうな状況になったら，まめに←，→，←＋Aボタンを入力しよう。こうすると，突進技がきたときは避け攻撃がでるし，突進技がこなかったとしても，弱パンチ攻撃が空振るだけで済む。ちなみに，最後の←（か↙）は，避け攻撃がでなかったときに，相手の攻撃がきても防御できるようにするため。入力が素早すぎて飛び退きにならないように。

つぎは，対空技にする方法。注意したいのは，相手がジャンプ攻撃を引きつけて（地上近くで）だしてくると，防御ポーズがとれないため，避け攻撃ができないこと。したがって，ジャンプ攻撃に対しては，防御するか，基本技or必殺技で対処したほうが得策。ただし，技がでっぱなしのジャンプ攻撃やライン攻撃に対しては有効だぞ。

また，避け攻撃は基本技のように，必殺技でキャンセルできるので，「避け攻撃で撃退→キャンセル必殺技（飛び道具）でケズる」といった戦法をとることも可能なのだ。



ライン移動&ライン攻撃

ラインの概念

『餓狼』シリーズには，「２ラインバトル」というシステムが採用されている。これは，従来の格闘ゲームで多用されている平面的なフィールドに，「手前」「奥」という二つのラインを加えたもので，それにより，前後上下，さらに左右からの攻撃を可能にしている。

ほかの格闘ゲームに慣れていた人は，ライン移動がおっくうになりがちだけど，攻撃のバリエーションを広げるためにも，下の実用例を参考に，『餓狼SP』に適した戦法をおぼえよう。

ちなみに，奥ラインにいると，手前ラインよりも強力なライン飛ばしが使えたり（ローレンスなど），投げ技の有効範囲が広がるといったメリットもあるのだ。

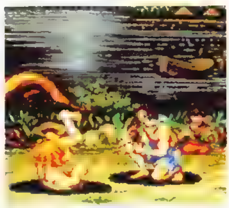


▲遠近感をだすため，奥ラインにいるキャラはサイズが少し小さくなる

ライン移動とライン攻撃

ラインを行き来する方法は三つ。
①ライン攻撃…相手が別のラインにいるときにボタンを押す
②ライン移動a…①と同じ状況で，相手が奥ラインにいるときはレバーを↑，手前ラインにいるときは↓に入力
③ライン移動b…相手と同じラインにいるときに，AとBボタンを同時に押す
※③のライン移動bは，便宜上「ラインずらし」と表記します

ライン移動



特徴：素早く一方のラインへ移動できる／移動位置の制御は不可／ライン攻撃，避け攻撃，当て身投げによる反撃の心配がない

ライン攻撃



特徴：ジャンプ攻撃より反撃されにくい／移動位置の制御が可能／ラインずらし➡誘導ライン攻撃で素早く間合いが詰められる

ライン攻撃の実用例

①空中制御

レバーを右か左に入れながらライン攻撃を行なうと，現在位置から少しレバー方向寄りの位置に着地。また，レバーをニュートラルにしながらボタンを押すと，自動的に相手キャラのいる場所へ飛んでいく。



▲レバーでの空中制御を利用すれば，めくり攻撃も可能

②回避

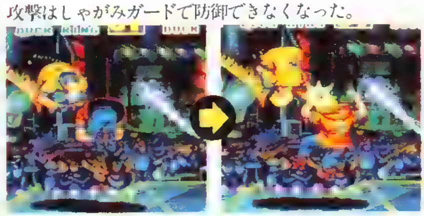
ラインずらしは，仕掛けた直後が無敵になる（さっきまでいたラインのキャラにとっては）ので，ジャンプや移動では回避しづらい攻撃に対して使用しよう。その後，相手のライン攻撃を誘って，それを撃退できればグッド。



▲困ったときのラインずらし。飛び退きと使いわけよう

③パンチとキック&高低の差

ライン攻撃は，パンチ（AorC）とキック（BorD）によって攻撃が変化し，さらに弱なら低い軌道，強なら高い軌道で飛んでいく。また，強よりも弱のほうがスピードが速い。よく使われるのはキック（しゃがみ攻撃などで反撃されない）の低軌道（当たれば連続技に移行できる）。ちなみに『餓狼ＳＰ』から，ライン攻撃はしゃがみガードで防御できなくなった。



▲ライン攻撃同士がぶつかった場合，キックよりもパンチ，低軌道よりも高軌道が優位に立つ



ライン飛ばし

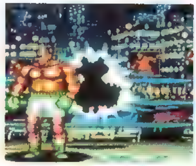
ライン飛ばしの基本概念

ライン飛ばしは，技がヒットした相手を別のラインへ飛ばすという特殊な基本技。便利そうに聞こえるけど，基本的にライン飛ばしはモーションが遅いので，これだけを使って勝ち進むのは，まず不可能。

しかし，キャラによっては，リーチが長かったり，攻撃判定が残ったりするものもある。さらに，攻撃力が基本技より高いのも魅力。しかも，右の三つのステージでライン飛ばしをすれば，奥ラインの障害物に相手をぶつけて追加ダメージを与えられるのだ。



ビリー・カーン STAGE



アクセル・ホーク STAGE



ローレンス・ブラッド STAGE

奥ラインの障害物に当たったときのダメージ ＝ 8

ライン飛ばしの実用例

①しゃがみ状態からでもいい

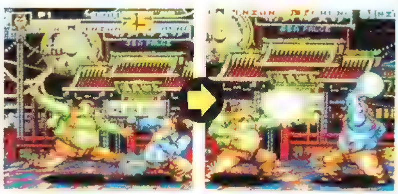
『餓狼SP』から，しゃがみながらでもライン飛ばし（&ラインずらし）ができるようになったので，「ライン飛ばしをガードさせる➡ドタメの必殺技でケズる」や「攻撃をしゃがみ（しゃがみ移動）でよける➡ライン飛ばしで反撃」といったコンビネーションがやりやすくなった。



◀ライン飛ばしを，↓タメの超裂破弾でキャンセルすることも簡単になった

②基本技とのコンビネーションに

ライン飛ばしを有効活用するには，基本技や必殺技との連係が必要。ライン飛ばしをガードさせると，しばらく相手が固まるので，そのままライン飛ばしをキャンセルしての必殺技でケズる戦法が効果的だ。ほかのコンビネーションの合い間に組み込んで，闘いかたに幅を持たせよう。



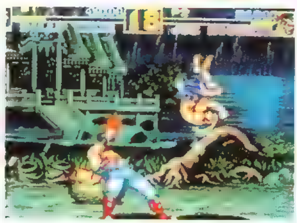
◀ラッシュにライン飛ばしを混ぜる。相手が反撃しようとしたところに……

ライン飛ばしをする接触技もある

ビリー，アクセル，ローレンスには，締めつけたあと，相手を奥ラインへ飛ばす接触技がある。ただし，飛ばすには，①そのステージの奥ラインに障害物がある（三闘士のステージ），②接触技の限界回数まで締めつける，という条件があるので，相手にレバー&ボタン連打で接触技から抜けだされた場合は，飛ばすことはできない。



▲接触技（つかみ技）＋障害物による二重ダメージ。これは痛い

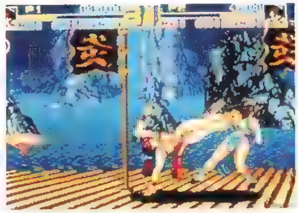


▲通常のステージで，ライン飛ばしをする接触技から早めに抜けだすと……



投げ・接触技

投げの基本操作



『餓狼2』で，投げ&接触技は「レバーを相手方向+CorDボタン」で実行することができた。それが『餓狼SP』では，少々変更された。

具体的には，レバーの入力方向が左右どちらでもよくなったのだ。これにより，ジャブ連打やキャンセル攻撃の途中から投げる戦法に対し，← (防御しながら)+ボタンで投げ返すことが可能になった。ラインずらしや無敵必殺技での対応が苦手だという人には，うれしい話だろう。

空中投げ

前作では，十平衛にしかできなかった(CPUキャラならローレンスも使ったけど)空中投げが，舞とダックも加えた4キャラで可能になったぞ。

操作方法は，空中で相手の近くにいるときに，レバー下要素（↙↓↘のいずれか）+CorDボタン。なお，投げの有効範囲はキャラの身体のサイズによって微妙にちがうので注意しよう（ただし柔道家・十平衛は間合いが広いぞ）。



▲ラッシュ攻撃をして，相手が飛び退きで回避したところを投げるも可

空中投げが可能な技・状態
①ジャンプ／ジャンプ攻撃
②ライン攻撃（高低問わず）
③飛び退き（舞をのぞく）
④足が地面から離れる必殺技
⑤　〃　基本技

※以下の五つの基本技は，プログラム中で空中判定がつけられている。ただし，実際に空中投げをすることは困難な技もある。

(a) ベアの立ち強キック（遠距離）
(b) チンの立ち強キック（　〃　）
(c) キムの立ち強キック（　〃　）
(d) ヒガシのライン飛ばし（奥ライン）
(e) タンのライン飛ばし（両ライン）

必殺技での投げ

必殺技による投げは，つぎの2種類に分類できる。

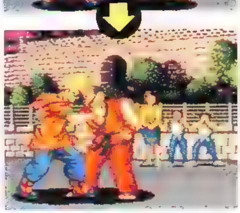
①通常の投げ技と同様，近距離にいる相手をつかむもの。

②相手の攻撃をガードすれば，自動的に投げに移行してくれる特殊な「当て身投げ」。

いずれの投げも，必殺技だけあってコマンドが複雑な反面，有効範囲や破壊力は大きい。ただし，①では，無敵状態のある技（例：ライジングタックル）は投げられないので注意しよう（当て身投げと空中投げなら可能）。



◀ブレイクスパイラルは有効範囲が広いので……



◀普通なら投げられない攻撃も簡単につかんでしまう



◀当て身投げのような特殊な投げ技は応用範囲が広い



◀威力こそ低いが，プレッシャーを与えるには十分



飛び退き

飛び退きの性能

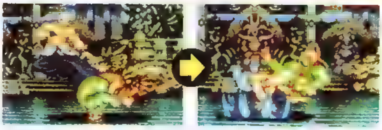
飛び退きは，一度はじめたら最後，一定時間（約1秒）経過するまで移動しっぱなしになる。その間は全身無敵になるので，下のような戦法が可能だ。ただし，飛び退きの終わりぎわ（一瞬）は無敵ではないうえに，無防備になってしまうから注意。ちなみに，起き上がりと同時に飛び退きをすれば，無敵から無敵になる（むずかしいけれど）。

なお，気をつけたいのが，舞以外の飛び退きは空中投げされる恐れがあるってこと。乱用は禁物だぞ。

飛び退きの実用例

①よけつつ反撃する

これは飛び退きの無敵状態よりも，高速移動を利用した戦法。また，飛び退きの移動しっぱなしという欠点を逆利用して，その間に必殺技のコマンドを入力しておくことも可能だ。



▲基本的に，バーンナックルやスラッシュキックといった突進系の攻撃（しかも仕掛けたあとのスキがあるヤツ）に有効だ

②画面端で攻撃をすり抜ける

これは無敵状態なくして語れない戦法。画面端ならその場で（移動せずに）飛び退きをするため，飛び道具をはじめとした，すべての攻撃をすり抜けることができるのだ。



▲通常は，飛び道具をよけようとしても，飛び道具と飛び退きのスピードがシンクロするので，結局は食らってしまうが，画面端ならOK

飛び退きデータ表

キャラ名	スピード	距離
テリー	1.0	1.0
アンディ	1.0	1.0
ヒガシ	1.0	1.0
ベア	1.0	1.0
十平衛	1.0	1.0
チン	1.0	1.0
キム	1.0	1.0
舞	1.1	2.6
ダック	0.8	1.12
タン	1.0	1.0
ビリー	1.0	1.0
アクセル	1.0	1.0
ローレンス	1.0	1.0
ギース	1.0	1.0
クラウザー	1.0	1.4
リョウ	1.0	1.0



挑　発

移動，攻撃，回避の要素を持たない，じつに二束三文な存在の挑発。気分に合わせて使うといいだろう。

挑発ポーズは途中でレバーを入力する（方向は自由）か，必殺技をだすとキャンセルできる。しかし，CPUキャラの挑発は，何が起こっても絶対にキャンセルされないので，「CPUキャラを挑発させる➡無防備のところを攻撃」といった攻略法が存在するのだ。

挑発キャンセル



▲最近は，挑発した直後に必殺技を仕掛ける人が多い。挑発音声➡必殺技音声という組み合わせを楽しむのだが，実用性がないうえに，気づいてくれる人が少ない

CPU攻略に利用



▲遠距離で攻撃を空振ったり，こちらから挑発すると，それに合わせて挑発してくるCPUキャラがいる。そこをたたけ！



ガード

ガードのしかた

『餓狼SP』におけるガードは，基本的に投げ技以外のすべての攻撃を防ぐことができるため，攻撃や移動との使いわけ，レバーの入力方向やタイミングには，十分な注意と鍛錬が必要。

なお，攻撃が当たると同時にガードした場合は，攻撃のほうが優先される。また，ガードの硬直時間中なら，レバーを関係ない方向に入れても，自動的に攻撃をガードしてくれるのだ。

立ちガード



▲通常のジャンプ攻撃と，足払い以外の地上攻撃に有効

しゃがみガード



▲すべての地上攻撃に有効。ジャンプ攻撃には無効

めくりガード



▲相手が飛び越えざまに仕掛けたジャンプ攻撃に有効

ガードによる反動

攻撃を受けると（食らっても，ガードしても），その反動によって互いの間合いが広がる（ズレる）。基本的には，弱攻撃なら近く，強攻撃なら遠くまでズレていく。

また，ガードしているときは，しばらく移動や行動ができない「硬直」状態が発生する。この時間も，弱なら短く，強なら長くなるのだ。

ズレる方向は，相手がいた位置とは逆の方向に設定されている（互いの向きは関係ない）。このシステムを逆手にとると，通常ではありえないキャラとキャラとの完全密着が可能になる。まず，相手キャラの背後に着地するような位置からジャンプし，相手を跳び越える直前にジャンプ攻撃（強がベスト）を当てるのだ。こうすると，相手は自分と同じ進行方向にズレていく。そのため，相手キャラは自分から離れるどころか，逆に吸い込まれるような感じで，密着してくれるのだ。これを活用すれば，より強力な連続技が入るようになるぞ。



◀弱攻撃だとあまり離れない。これが長所か短所かは微妙なところ



◀強攻撃だとこれだけ離れる。追撃防止と演出効果のためか？

攻撃を食らった場合

攻撃を食らったときのリアクションは，技によって4種類に分類できる。

●のけぞり……基本技（足払いをのぞく）や一部の飛び道具を食らったとき

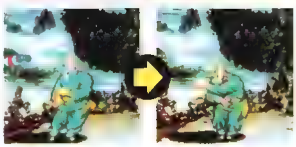
●転倒……足払い（しゃがみ強キック）を食らったとき

●吹き飛び……弱の必殺技を食らったとき（一部例外あり）

●ダウン……強の必殺技を食らったとき（一部例外あり）。また，龍炎舞やブリッツボールのような「燃える」必殺技，超必殺技，ライン飛ばし，投げ・接触技を食らったり，気絶したときも「ダウン」する

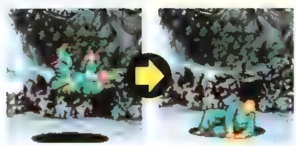
のけぞり

このままズレてから立ち直る



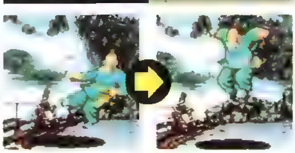
転倒

一度は倒れるが，すぐ起き上がる



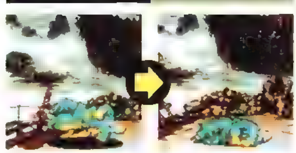
吹き飛び

着地の直前に体勢を立て直す



ダウン

転んだあと，しばらく倒れている





気　絶

気絶する条件

移動やガードを含めた，すべての行動が不可能になる気絶。その条件を詳しく説明しよう。

そもそも，このゲームには「気絶ポイント」と「有効タイム」という内部パラメータが存在している。この二つの要素が，気絶する条件に関わっているのだ。

ラウンド開始時の気絶ポイントと有効タイムはどちらもゼロなんだけど，攻撃を食らうと，そのキャラに気絶ポイントと有効タイムが加算される。有効タイムは，1/60秒が経過するごとに1ずつ減っていく。

その有効タイムがゼロになる前に，つぎの攻撃を食らうと，さらに気絶ポイントと有効タイムが加算される。そして，蓄積された気絶ポイントが，規定量をオーバーすると，そのキャラは気絶してしまうのだ。

ただし，有効タイムがゼロになると，いままでの気絶ポイントは一気にゼロとなるので（これ以外では減少しない），気絶しそうなときは，逃げかガードに徹するといい。しかし，ガードに執着しすぎて投げ技を食らうと，投げによるダメージ→気絶という悲しい展開が待っているので，相手の動向には気をつけよう。

その気絶ポイントと有効タイムだけど，気絶ポイントは攻撃の種類によって，有効タイムはキャラクターによって，差があるのだ。それを右ページの表にまとめてみた。

一番上にあるのが，それぞれの技から受ける気絶ポイント。これは，一つ一つの技ごとに設定されているのではなく，技の分類によって均一に設定されている。つまり，ジャンプ強パンチもしゃがみ強キックも強の基本技だから，与える気絶ポイントはどちらも同じ4なのだ。

その下に羅列している数値が，それぞれの攻撃によって，加算される有効タイム。つまり，この数値が大きい攻撃ほど，そのキャラにとって苦手なものとなるわけ。

右端にあるのが，気絶ポイントの規定量。気絶ポイントの合計が，この数値に達すると，キャラは気絶してしまうのだ。これが低いキャラほど気絶しやすいんだけど，そのかわり，気絶からの回復（後述）は早くできるようになっている。

気絶している時間

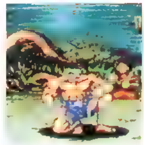
気絶から回復するまでの時間は，前述の有効タイムに関係する。なぜなら，気絶したときに有効タイムが多く残っていると，それだけ気絶している時間が長くなってしまうからだ。よって，強力な（＝有効タイムの長い）連続技を食らったときほど，長く気絶することになるわけ。

気絶から早く回復する方法

気絶状態は，ほっといても自然回復するけど，より早く回復したいときは，コントローラの入力情報（レバーを傾ける，ボタンを押すなど）を多く送ってやるといい。

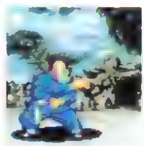
具体的には，レバーをグルグル回して，四つのボタンをバシバシたたくのがいいんだけど，相手が攻めてきそうなときは，回復よりも反撃や防御に備えておいたほうが無難だろう。









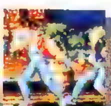






[気絶ポイント／有効タイム設定表]

技の種類	弱	強	必殺弱	必殺強	避け	飛ばし	超必殺	投げ	気絶させるのに必要な気絶ポイント
各技の気絶ポイント	2	4	3	6	5	5	4	3	
各技をくらったときに蓄積される有効タイム									
テリー	14	26	32	38	38	38	38	38	14
アンディ	12	22	38	44	32	32	68	38	15
ヒガシ	18	30	36	42	42	42	42	42	16
チン	12	14	38	44	50	56	26	50	15
十平衛	20	32	38	44	44	44	26	26	11
ベア	10	32	38	44	26	44	44	44	22
キム	18	30	36	42	42	42	42	42	16
舞	14	32	32	50	38	44	56	38	13
ダック	14	26	32	38	38	38	38	38	15
タン	20	32	26	44	44	44	26	26	11
ビリー	20	32	38	44	44	44	44	44	14
アクセル	10	32	38	44	26	44	44	54	18
ローレンス	14	26	38	44	44	44	44	26	17
ギース	12	20	38	44	50	26	38	50	18
クラウザー	12	20	28	44	50	26	26	50	22
リョウ	14	26	32	38	38	38	38	38	18



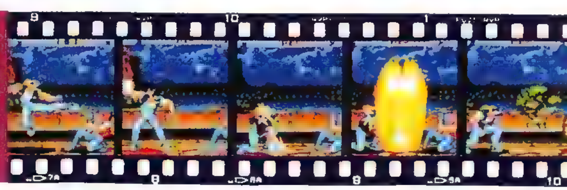
キャンセル技

キャンセルとは，基本技を仕掛けた直後に，必殺技のコマンドを成立させると，攻撃をもどす動作が省略（キャンセル）され，すぐに必殺技がでること。連続技やケズりに役立てよう。

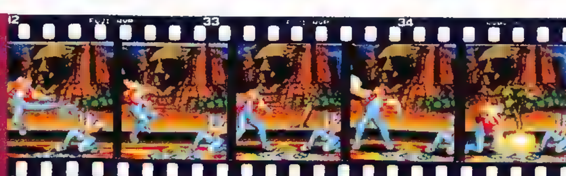
注意しておきたいのが，コマンド入力が遅いとキャンセルできないということ。また，投げ系統の必殺技（当て身投げやダッシュ二本背負いは別）ではキャンセルはできない。

各キャラの攻撃一覧表(P.19~)で，技ごとにキャンセルできるか否かを掲載してあるので参考にしてくれ。

キャンセルさせる



キャンセルさせない





連続技

連続技の原理

前作の「のけぞり」状態は無敵だった(攻撃がヒットしない)。しかし，『餓狼SP』では，のけぞり状態になると，レバーを防御方向に入れても，その間に仕掛けられた攻撃は，ガードできずに食らうようになっている。この現象を利用&悪用したのが，連続技というコンビネーションだ。

▼攻撃を食らってのけぞり状態になるのは，前作と同じなんだけど……



▼まだ，のけぞり状態から復帰していないのに，つぎの攻撃が迫ってきた！



▼結局，そのまま何もできずに攻撃を食らってしまう。ここが前作とのちがい



連続技が相手に与えるダメージ量

連続技による攻撃は，通常よりもダメージ量が緩和される。右下の写真(体力ゲージ)は，ビリーのジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→超火炎旋風棍を連続技として当てた場合と，別々に当てた場合。連続技で当てたほうが，明らかに与えられるダメージ量が少ないことがわかる。その計算は下の式にもとづいて行なわれるのだ。

さらに，もしもAの攻撃が当たったあとに，食らっているほうの残り体力が1/2以下になったら，P.7で紹介した「状況によるダメージ量の変化」も影響を与えてくる。具体的には，総ダメージ＝A＋B×0.75×0.875＋C×0.75×0.75＋D×0.75×0.75…となっていくぞ。

連続技によるダメージの計算式

（A，B，C，D＝1，2，3，4発目の攻撃値）

総ダメージ＝A＋B×0.875＋C×0.75＋D×0.75 ……※以降，係数は0.75のまま

●バラバラに当てた場合



●連続で当てた場合



連続技を自分で創ろう

①打点の低いジャンプ攻撃→地上攻撃

ジャンプ攻撃を着地ギリギリ（低い打点）で当てれば，相手がのけぞっている間に着地，攻撃することができる。さらに，「良いめくり」をすれば，より多くの技を当てることが可能だ。

②弱の基本技××→強の基本技

ボタンを押すタイミングが重要。これが成立すれば，③で追加ダメージを与えることも可能だ。

③基本技→キャンセル必殺技

必殺技は突進タイプが有効だぞ。

これらの組み合わせを模索して，独自の連続技を開発してみよう。



◀ジャンプ攻撃を相手の裏に回る直前に当てると，相手にめりこむように着地できるぞ



◀ジャンプ攻撃を当てる前に相手が振り向いてしまうと，反動で相手から離れてしまうのだ

第2章

各技の攻撃力からタメ時間まで完全網羅！

全キャラクター データ・ファイル

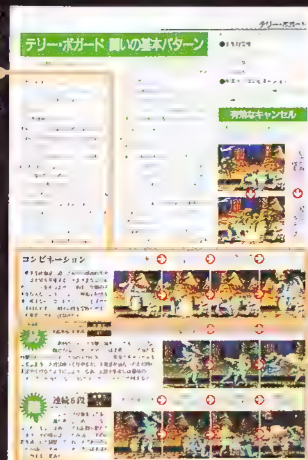
この章の見かた



連続ではキマらないけど，相手の体力をケズったり，相手をカクランするのに役立つのが「コンビネーション」だ！

LOSE①……1ラウンド失ったとき
LOSE②……2ラウンド失ったとき
LOSE③……時間切れで負けたとき
LOSE④……時間切れドローのとき

各キャラに対するユーザーのみなさんの反応やエピソードをSNKが特別寄稿してくれたぞ！



使いやすい連続技と，非常に高度な連続技を並べてみた。「攻撃力」の欄に書かれている数値は，ラウンド1で相手体力が満タンのとき，この連続技で相手に与えられるダメージ量だ（それ以外の状況では，数値が異なる→P.7，16参照）



技のだしかたは，すべて相手キャラクターが自分の右側にいるものとして書かれている

得点のうしろに（×2）とついている技は，一度の入力で2回相手にヒットする技だ

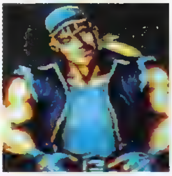
必殺技でキャンセルすることができる基本技は，「キャンセル」の欄に「○」と記してある



●ケズリ回数……相手ガードの上から何回ケズれるか
●命中効果……その必殺技が当たったとき，相手がどんな食らいかたをするか（→P.15参照）
●強の特徴……その必殺技を強ボタンでだしたときに，弱ボタンのものとはどんなちがいがあるのか（反動：その技をガードした相手がズレる距離）

ためタイプの必殺技は，ために必要な時間が書いてあるぞ！

超必殺技のコマンド入力をわかりやすく図にしたものだ



マーシャルアーツの達人
テリー・ボガード
TERRY BOGARD

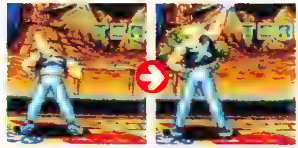


アメリカ



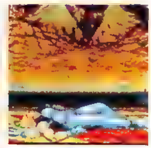
養父のジェフ・ボガードを殺した男、ギース・ハワードを倒すべく、故郷・サウスタウンを離れ、独学でマーシャルアーツと喧嘩殺法というオリジナルの格闘術を身につけた。宿敵ギースや暗黒の帝王・クラウザーを倒した現在でも、さまざまな場所でストリートファイトを繰り広げ、自らの肉体を鍛え上げている。サウスタウンを救った英雄として、また、ストリートファイターたちの目標として、その名をとどろかせている。

WIN



LOSE① LOSE②



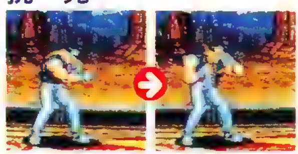


LOSE③ LOSE④





挑　発



SHOOTING STAR IN THE BLUE SKY

NEO·GEOクラブ SPECIAL

ネオジオ・ソフトの中で，彼ほどイメージが暴走したキャラはいない。『サウスタウンのヒーロー』『陽気なアメリカン』に，いつの間にか『大食い』で『女たらし』というイメージが追加され，定着していた。

『餓狼2』がでたばかりのころ，テリーファンとおぼしき女の子から「アンディがストイックってことは，テリーはたらしなんですか」との問い合わせが入ったことがある。

テリーファンの女の子は，一目惚れが多い（そのほとんどは，“OK”のうしろ姿にハマったらしい）。

さらに画面上で闘うテリーの姿は，私たちが思っている以上に，ワイルドでセクシーな（そして脳天気な）存在として，彼女たちに受け止められていたと見える。なにせ「えっちしたい」と言う女の子もでるくらいなのだから。

ただ，どんな方向に暴走しても，テリーの基本性格は変わらない。

闘いが好きだということ。そしてその拳は，自分より強いものに向けられること。

逆境の十年間を耐え，まっすぐに生きるテリーに，共感する人は多い。彼のイメージの暴走はその反動なのかもしれない。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：マーシャルアーツ＋ジェフ流喧嘩殺法
- ●生年月日：1971.3.15(22才)
- ●出身地：アメリカ
- ●血液型：O型
- ●身長・体重：182cm・77kg
- ●趣味：ビデオゲーム
- ●好きな食べ物：ファーストフード
- ●得意スポーツ：バスケットボール
- ●大切なもの：ジェフの形見のグローブ
- ●好きな音楽：ロック
- ●嫌いなもの：なめくじ

テリー・ボガード 闘いの基本パターン

テリーの魅力は，長い足を生かした蹴りの間合いの広さと，必殺技をおりまぜた終わりのないケズリ・コンビネーションにある。決して「待ち」に入ることなく，積極的に攻めていくのが基本なのだ。

近距離戦を得意とするテリーは，まず間合いを中間距離以内に縮めることが戦いの最低条件となる。遠距離においても，強バーンナックルや強クラックシュートを巧みに使って，相手との距離を縮めるよう心がけよう。

中間距離での戦法としては，パワーウェーブを撃ってからの弱バーンナックルや，弱クラックシュートによる飛び込みがある。当たればそれでよし，ガードされてもしゃがみパンチや足払いからのコンビネーションでケズることも可能なので，これをメインに使っていきたい。距離がだいぶ縮まってきたら，長い足を活かしてのしゃがみ強キック→パワーウェーブなどで，画面端まで押していこう。

相手を画面の端へ追い込んだら，二度と立ち上がれないように怒濤のケズリ・コンビネーション開始だ。多彩な攻撃で，相手に反撃のスキを一切与えないようにしよう。もしラインで逃げれられても，すぐに追いかけて，常に攻撃の手は緩めないようにすべし。

戦いの中で注意しなくてはならないのが，中間距離でパワーウェーブをだすときだ。このときはフェイントをかけたりして，相手にジャンプで飛び込まれないようにしよう。パワーウェーブを先読みされるか特殊な必殺技で攻められない限り，こちらには対処できる技があるからだ。

超必殺技パワーゲイザーは，パワーウェーブとモーションが同じなのを利用して突っ込ませるのが常套手段。

●主な対空技

- ライジングタックル
- 避け攻撃
- 立ち弱キック

●ケズリ・コンビネーション

- 弱クラックシュート➡しゃがみ強キック➡弱バーンナックル

有効なキャンセル

基礎となる組み合わせ。ここからの応用・発展でテリーは強くなる。

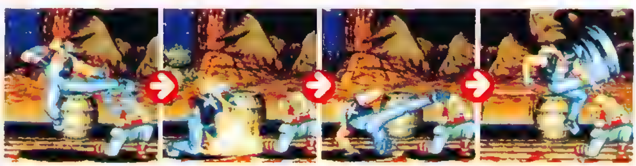


しゃがみ強キック ↓ 弱パワーウェーブ

コンビネーション

ライン攻撃 ➡ 弱パワーウェーブ ➡ しゃがみ強キック➡弱パワーウェーブ ➡ 弱クラックシュート

相手を画面端に追い込んでの接近戦でテリーは本領を発揮する。さまざまなコンビネーションをからませて，相手に反撃のスキを与えないようにしよう。無敵必殺技を使う相手なら，コンビネーションと見せかけて何もせずに，相手の技を空振らせることも重要。アセりは禁物だぞ。



易　連続4段　攻撃力 47

ジャンプ強パンチ ➡ 立ち強パンチ ➡ 弱バーンナックル

最初のジャンプ攻撃は強キックでもいい。近距離立ち強パンチのボディーは2発つづけて当たる攻撃だが，バーンナックルの入力が早いと1発目でキャンセルをしてしまう。入力はゆっくりやるか，1発目が当たったと同時にすばやく行なうようにしよう。なお，山田十平衛には最後のバーンナックルが当たらない。弱クラックシュートで代用するといいだろう。

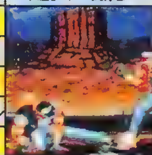


難　連続6段　攻撃力 55

めくり強パンチ ➡ しゃがみ弱パンチ×3 ➡ しゃがみ強パンチ ➡ 弱バーンナックル

ジャンプ攻撃を当てる位置が悪いと，めくりにならないか，もしくはめくっても距離が離れてしまう。その場合はしゃがみ弱パンチの回数を減らして調整してくれ。そのあとのしゃがみ強パンチ➡バーンナックルはすばやく入力する必要あり。



体勢	ボタン	技名	攻撃力	得点	キャンセル	画面
●立ち(近距離)	弱パンチ	エルボー	8	100	○	
●立ち(近距離)	強パンチ	ボディー	11	200(×2)	○	
●立ち(近距離)	弱キック	ひざ蹴り	10	200	○	
●立ち(近距離)	強キック	ハイキック	20	300	○	
●立ち(遠距離)	弱パンチ	ジャブ	6	200	○	
●立ち(遠距離)	強パンチ	ストレート	16	300	×	
●立ち(遠距離)	弱キック	ミドルキック	8	300	○	
●立ち(遠距離)	強キック	回し蹴り	18	400	×	
●しゃがみ	弱パンチ	しゃがみジャブ	6	100	○	
●しゃがみ	強パンチ	しゃがみストレート	16	200	○	
●しゃがみ	弱キック	足払い蹴り	8	200	○	
●しゃがみ	強キック	スライドキック	14	300	○	
●垂直ジャンプ	弱パンチ	ジャンプ手刀	8	300	—	
●垂直ジャンプ	強パンチ	ジャンプ正拳突き	18	400	—	
●垂直ジャンプ	弱キック	ジャンプ前蹴り	10	300	—	
●垂直ジャンプ	強キック	ジャンプ後ろ回し蹴り	16	400	—	
●ななめジャンプ	弱パンチ	ジャンプ手刀	8	300	—	
●ななめジャンプ	強パンチ	ジャンプ正拳突き	18	400	—	
●ななめジャンプ	弱キック	ジャンプテリーキック	10	300	—	
●ななめジャンプ	強キック	ジャンプテリーキック	20	400	—	

体勢	ボタン	技名	攻撃力	得点	キャンセル	画面
●奥→前	ラインパンチ	ジャンプラリアットパンチ	強28弱20	400	—	
●奥→前	ラインキック	ジャンプニーアタック	強28弱20	400	—	
●奥→前	ライン飛ばし	ジャンプバックスピンキック	22	800	○	
●奥→前	ライン移動	——	—	—	—	
●前→奥	ラインパンチ	ジャンプラリアットパンチ	強28弱20	400	—	
●前→奥	ラインキック	ジャンプニーアタック	強28弱20	400	—	
●前→奥	ライン飛ばし	ジャンプバックスピンキック	22	800	○	
●前→奥	ライン移動	——	—	—	—	

特殊技

バスタースルー

➡+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000

テリーの持つ，多彩なコンビネーションの中に組み込むと効果的。投げたあとは，常套手段としてパワーウェーブを相手に重ねておく。



避け攻撃

ライジングアッパー

防御状態で➡+Aボタン

攻撃力	得点
11	900

アッパーだけに前方への射程が短い。対空技としては強力なので，ライジングタックルや遠距離弱キックと併用していこう。



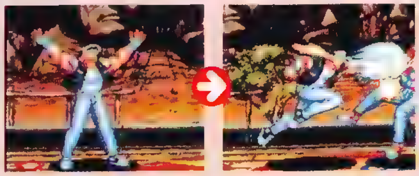
必殺技

バーンナックル

⬇⬋⬅+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	16	600
強	22	800

大きく構えたあと，気に包まれた拳で殴りかかる。
●ケズリ回数…1
●命中効果…弱：吹き飛び
強：ダウン
●強の特徴…動作，射程，速度，反動が大きくなる



パワーウェーブ

⬇⬊➡+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	16	500
強	22	700

拳に込めた気を地面にたたきつけて，地をはうエネルギー波に変える。
●ケズリ回数…1
●命中効果…のけぞり
●強の特徴…動作，速度が大きく，反動が小さくなる



ライジング・タックル

⬇にため，⬆+AorCボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	14	500	1秒
強	20	700	1秒

逆立ち回転ラリアート。上昇中は無敵。
●ケズリ回数…1～3
●命中効果…ダウン
●強の特徴…動作，射程，速度が大きく，反動が小さくなる



クラック・シュート

⬇⬋⬅⬉+BorDボタン

	攻撃力	得点
弱	13	700(×2)
強	18	1000(×2)

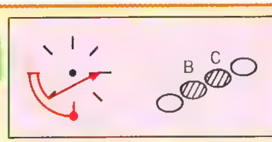
前方宙返り1回ひねりからのカカト落とし。対空技に使うことも可能。
●ケズリ回数…1～2
●命中効果…のけぞり
●強の特徴…動作，射程，速度，反動が大きくなる



超必殺技

パワーゲイザー

⬇⬋⬅⬋➡+BCボタン



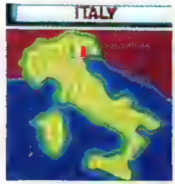
攻撃力	得点
48	2500

拳に込めた気を地面にたたきつけ，巨大なエネルギー柱を噴出させる。攻撃がでる前のスキは大きいが，でたあとは反撃を受けにくい。
●ケズリ回数…1
●命中効果…ダウン





骨法のスペシャリスト
アンディ・ボガード
ANDY BOGARD

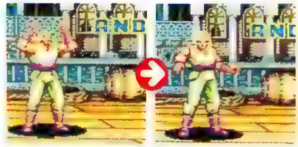


イタリア



兄・テリーと同じく、父親・ジェフの仇をとるため、サウスタウンを離れて日本に渡り、数年間にわたって修行に励む。小柄な体格を補うため、掌打や浴びせ蹴りといった打撃術と関節技を組み入れた体術「骨法」を極め、再びサウスタウンへと帰ってきた。しかし、彼の目的は、父親の仇を討つことだけではない。アンディが秘かに胸に抱いている野望は、幼いころから一度もストリート・ファイトで勝つことができなかった兄・テリーを超えることだ。

WIN



LOSE① LOSE②



LOSE③ LOSE④



挑　発



ああ人生に涙あり
NEO・GEOクラブ SPECIAL

ファンに言わせると,「アンディは,かっこいいというよりもキレイ」だそうだ。格闘家を形容するには,ちょっとそぐわない表現だが。そういえば,バレンタインにワインが届いたっけ。このつぎはバラの花束でも届きそうな雰囲気もあるし。

ただし,アンディは単なる美形ではない。いじめられっこなのだ。

いわく,『1』の顔は恐竜顔だ,バカタレ・チョップだ,おねぇキックだ,短足だ(テリーで届く足払いが,彼は届かないから),挑発ポーズが怪しいだ,ナルシストだ,髪切ったらギースだ,ハゲだとか。

でも,誤解しないでほしい。みんなアンディのことが好きなのだ。気がつくと,いじめてしまう。それだけだ(もちろん,いじめないアンディファンだって存在する)。

彼への愛情表現は,テリーより屈折したものがあるようだ。アンディを語るには,逆境の十年間に加え,コンプレックスの克服という過去抜きでは語れないし,そこに感情移入するファンも少なくない。

お兄ちゃんより,複雑な心を持っているアンディ。彼を見守る人々も,やっぱりちょっぴり複雑な愛情の持ち主たちなのだ。

CHARACTER DATA

●格闘スタイル：骨法
●生年月日：1972.8.16(21才)
●出身地：アメリカ
●血液型：A型
●身長・体重：171cm・69kg
●趣味：修行
●好きな食べ物：納豆スパゲティ
●得意スポーツ：ショートトラック
●大切なもの：修行時代の記念写真(師匠の不知火半蔵と一緒に写っている)
●好きな音楽：静寂
●嫌いなもの：犬

アンディ・ボガード 闘いの基本パターン

アンディの持つ独特な四つの必殺技は，対空技，突進技，飛び道具とバランスがとれており，しかもすべてコマンド形式。入力ミスさえしなければ，どんな攻撃にも対応できるのだ。特に，斬影拳はだしぎわも当てたあともスキをほとんど見せない。技の組み立ての中心として利用していこう。

だしぎわに無敵時間のある昇龍弾は，地上から攻撃判定があり，飛び込みを迎撃したり，起き上がりに攻撃をかぶせる相手に使える。

空破弾は，ほぼすべての飛び道具を飛び越えて攻撃を仕掛けられる。キャンセルで飛び道具を撃ってくる相手に対してや，中間距離で奇襲に使ったり，無敵時間を利用して起き上がりにだすのも有効。とっさにコマンドを入れられるようにしておくと強力だ。

飛翔拳は，スライディングで下をくぐられる弱点はあるが，縦に幅が広いぶん，相手に与えるプレッシャーが大きい。斬影拳とのコンビネーションや，相手を端に追いつめて連発し，飛んできたら昇龍弾という戦法も可能だ。

アンディはどちらかというと接近戦が得意なので，飛翔拳➡弱斬影拳で近づく戦法を主体に攻めきるのがいい。しかし，あまり連発すると反撃されることもあるので，コンビネーションに強斬影拳を混ぜたりして，間合いやタイミングをズラしていこう。

近距離では，意外にスキの少ないしゃがみ強キックが有効。キャンセル飛翔拳や斬影拳でケズっていこう。

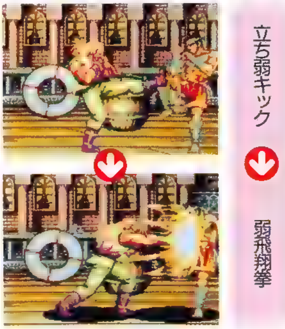
超必殺技の超裂破弾だが，タメが真下なこともあり，だすチャンスはあまりない。ジャンプ攻撃を含めた長めのコンビネーション中にタメて，キャンセルでだすのが有効だ。

●主な対空技
- 昇龍弾
- 立ち強キック
- 空破弾
- 避け攻撃

●ケズリ・コンビネーション
- しゃがみ強キック➡弱飛翔拳➡弱斬影拳

有効なキャンセル

一瞬お互いの行動が止まるので，相手にとっては不気味な攻撃だ。



コンビネーション

弱空破弾 ➡ しゃがみ弱キック ➡ 弱飛翔拳 ➡ しゃがみ強キック ➡ 弱斬影拳

間合いを合わせて弱空破弾からのしゃがみ弱攻撃➡キャンセル弱飛翔拳は，そのつぎの行動選択肢が多い，便利なコンビネーションだ。相手が反撃してくるようなら，フェイントをかけてもいい。飛翔拳のかわりに斬影拳を使うと，そこで行動が途切れるものの，確実性が高いコンビネーションになる。



易 連続４段 攻撃力 39

ジャンプ強パンチ ➡ しゃがみ弱パンチ×2 ➡ 弱斬影拳

ジャンプ強キックの打点はあまり低くなくてもいい。注意する点は，最後の斬影拳のコマンド入力。うしろ斜め下方向から前方に入力する際，下を回すようにレバーを入れると，昇龍弾のコマンド(⬇↘➡＋パンチ)を優先的に判別して，そちらがでてしまうのだ。相手の目の前で無防備になるので，反撃のマトにされてしまうぞ(ただし，めくり強キックから密着して入れた場合は，昇龍弾でも連続技になってくれる)。

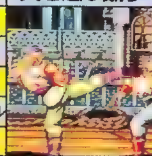
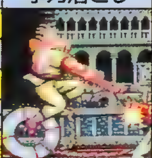


難 連続４段 攻撃力 54

ジャンプ強キック ➡ 立ち弱パンチ ➡ 立ち強キック ➡ 弱斬影拳

ジャンプ強キック（めくってはダメ）の打点は低くしよう。立ち弱パンチ➡立ち強キックは目押しで。最後の斬影拳は，強キックをだすと同時にレバーをうしろ斜め下に"固定"して，タイミングよく前＋弱パンチでだす。すばやく入力しすぎると斬影拳はでないぞ。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち（近距離）	曲がり 攻撃力 8 得点 100 キャンセル ○ 	変形曲がり 攻撃力 18 得点 200 キャンセル ○ 	突き蹴り 攻撃力 10 得点 200 キャンセル ○ 	回転逆蹴り 攻撃力 20 得点 300 キャンセル ○ 
●立ち（遠距離）	弾き 攻撃力 6 得点 200 キャンセル ○ 	回転打ち 攻撃力 16 得点 300 キャンセル × 	突き返し蹴り 攻撃力 8 得点 300 キャンセル ○ 	竜巻蹴り 攻撃力 18 得点 400 キャンセル × 
●しゃがみ	しゃがみ裏拳 攻撃力 6 得点 100 キャンセル ○ 	しゃがみ直き 攻撃力 16 得点 200 キャンセル ○ 	払い蹴り 攻撃力 8 得点 200 キャンセル ○ 	摺り蹴り 攻撃力 14 得点 300 キャンセル ○ 
●垂直ジャンプ	手刀落とし 攻撃力 8 得点 300 キャンセル — 	飛翔蹴り 攻撃力 18 得点 400 キャンセル — 	袈裟蹴り 攻撃力 10 得点 300 キャンセル — 	袈裟蹴り 攻撃力 20 得点 400 キャンセル — 
●ななめジャンプ	手刀落とし 攻撃力 8 得点 300 キャンセル — 	飛翔蹴り 攻撃力 18 得点 400 キャンセル — 	飛び逆蹴り 攻撃力 10 得点 300 キャンセル — 	飛び逆蹴り 攻撃力 20 得点 400 キャンセル — 

	ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥↓前	跳び掌打 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	浴びせ蹴り 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	刈り蹴り 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	— 攻撃力 — 得点 — キャンセル — 
●前↓奥	跳び掌打 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	浴びせ蹴り 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	刈り蹴り 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	— 攻撃力 — 得点 — キャンセル — 

特殊技

抱え込み投げ

➡+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000

アンディというキャラは，自分から能動的に投げを狙う機会は少ない。守りの手段の一つだと思ったほうがいいだろう。



避け攻撃

平手打ち

防御状態で➡+Aボタン

攻撃力	得点
11	900

『餓狼2』でアンディの強さの一つであった技だが，一時的な完全無敵状態は削除され，下半身への攻撃は回避できなくなっている。



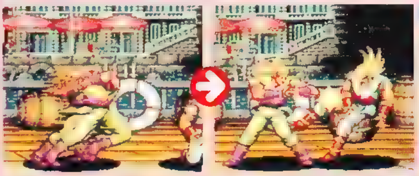
必殺技

斬影拳

↙➡+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	16	600
強	22	800

残像を残すほどの素早い踏み込みからヒジ打ちを放つ。
●ケズリ回数…1
●命中効果…弱：吹き飛び
強：ダウン
●強の特徴…動作，射程，速度，反動が大きくなる



昇龍弾

⬇↘➡+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	14	500
強	20	700

手を広げ回転しながら飛び上がる。攻撃がでるまで無敵。
●ケズリ回数…1
●命中効果…弱：転倒
強：ダウン
●強の特徴…動作，射程，速度が大きく，反動が小さい



空破弾

↙↗ +BorDボタン

	攻撃力	得点
弱	13	700(×2)
強	18	1000

前転から跳ね上がる，放物線軌道の蹴り。前転中無敵。
●ケズリ回数…1〜2
●命中効果…弱：のけぞり
強：ダウン
●強の特徴…動作，射程，反動が大きくなる



飛翔拳

⬇↙⬅+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	16	500
強	22	700

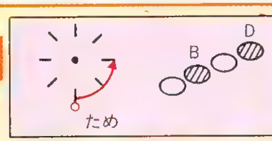
片腕に込めた気を前方へ打ちだす。ごくノーマルな飛び道具といえる。
●ケズリ回数…1
●命中効果…のけぞり
●強の特徴…動作，射程，速度が大きく，反動が小さい



超必殺技

超裂破弾

⬇にため，↘➡+BDボタン



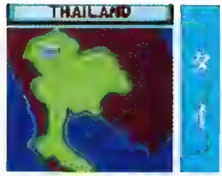
攻撃力	得点	ため時間
36	2500	1秒

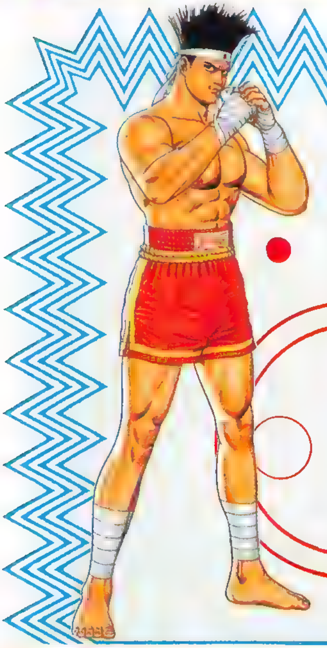
長いモーションから前方へ跳ね上がり，放物線軌道を描きながら攻撃する。真下にタメる必要があるが，わずか1秒で充電完了。
●ケズリ回数…1〜2
●命中効果…ダウン





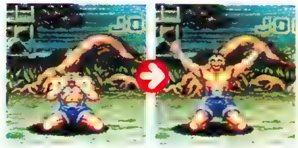
若きムエタイ・チャンプ
ジョー・ヒガシ(東 丈)
JOE HIGASHI





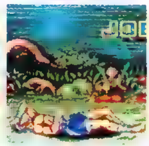
ヒジ打ち、ヒザ蹴りを中心とした格闘術ムエタイを学ぶべく、ムエタイの本場・タイに渡る。やがて、チャンピオンのホア・ジャイを破るほどの実力を身につけ、最強伝説をほしいがままにする。その後、腕試しがしたくて、サウスタウンで開催されたキング・オブ・ファイターズに出場。そこで、ボガード兄弟と知り合い、打倒ギースに加勢することになる。なお、かつて対立していたホア・ジャイとは大会後に和解している。

WIN

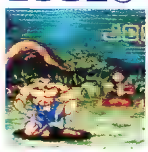


LOSE① LOSE②



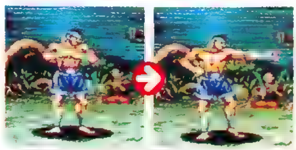


LOSE③ LOSE④





挑　発



東・日本！

NEO・GEOクラブ SPECIAL

『2』がでた頃，「色ちがいのジョーのパンツは，ファンに対するイヤガラセですか」という，抗議の電話が入った。それを聞いたジョー担当のデザイナーは,「バックや必殺技と色調整をした結果，そうなっただけなのに……」と，いたく傷ついたそうだ。

ジョーファンの行動力は，計り知れないものがある。おおげさかもしれないが，実際，バレンタインやバースデー・プレゼントは，彼宛てに一番に届くし，先の電話のように，なにごとにつけ，メーカーに直接アプローチをかけてくる。

そんな彼・彼女たちが支え，支持するジョーというキャラ。

考えてみると，『ばか』『パンツ』『うっしゃあ！』『ワニの唐揚げ』など，独立した単語で語ることができる。見た目どおりの単純さ，日本人離れしたスタイルが「ばかっぽくてカワイイ」とか「こんなヤツぁ，日本人じゃねぇ」と，言われているようだ。

そのジョー，『SP』において，ますます過激になっている。「ヘンなパンツで俺の評判を落としているのはお前か！」……やっぱり，おめでたいヤツである。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：ムエタイ
- ●生年月日：1972.3.29(21才)
- ●出身地：日本
- ●血液型：AB型
- ●身長・体重：180cm・72kg
- ●趣味：喧嘩
- ●好きな食べ物：ワニの唐揚
- ●得意スポーツ：格闘技全般
- ●大切なもの：はちまき
- ●好きな音楽：ド演歌
- ●嫌いなもの：学校

ジョー・ヒガシ 闘いの基本パターン

ヒガシは，飛び道具であるハリケーンアッパーと，相手の行動や間合いに対応した対空技があるため，中～遠距離で，相手を跳ばして落とす戦法をとると有利に戦うことができる。

試合のメインとなる技はハリケーンアッパーだ。これで相手を跳ばしてスライディングで撃墜，というのが，ヒガシの常套手段といえる。ハリケーンアッパーからスラッシュキックで接近戦に持ち込み，コンビネーションで相手の体力をケズって離れる，といったヒット&アウェイも使っていこう。

飛び道具を持っている相手と撃ち合いになった場合は，さすがのハリケーンアッパーでもキリがない。そこで，飛行する飛び道具の下をスライディングでくぐったり，思い切って自分から跳び込んで攻めることになる。跳び込み攻撃には，攻撃判定が長く威力も高い，ジャンプ強キックがおすすめだ。攻撃がずっとでているジャンプ弱キックも混ぜていきたい。

接近戦になったら，しゃがみ強パンチ，立ち弱キック・キャンセルのハリケーンアッパーや，爆烈拳によるケズりがメインになる。コンビネーションが終わったあとも，一呼吸おいてからスライディングをだすと，動こうとした相手の足元をすくうことができるぞ。

相手のペースで接近戦に持ち込まれた場合は，攻撃を重ねてくるところに，でぎわが無敵のタイガーキックがよく決まる。タイガーキックをスカしての反撃を狙っているようなら，かわりに爆烈拳で脅かすのも一興だ。

超必殺技・スクリューアッパーの使いどころは，ほぼテリーと同じと考えていい。ただし，攻撃がでている時間が長いぶん，ヒガシも長く硬直する。相手の攻撃と相打ちになることも多い。

●主な対空技
- ライン飛ばし攻撃
- タイガーキック
- スライディング

●ケズリ・コンビネーション
- 避け攻撃➡弱ハリケーンアッパー
- しゃがみ弱パンチ➡爆烈拳

有効なキャンセル

こういった一見地味な攻めが，ヒガシの優位を確立していくのだ。



立ち弱キック ↓ 弱ハリケーンアッパー

コンビネーション

立ち弱キック ➡ 弱ハリケーンアッパー ➡ ライン飛ばし ➡ 弱ハリケーンアッパー

試合を組み立てるうえでも，プレッシャーをかける意味でも，ハリケーンをジワジワと当てていくのは効果的。そうすれば，相手のミスを誘ったり，爆烈拳で豪快にケズる機会もおのずと訪れてくる。



易 連続4段 攻撃力 39

ジャンプ強パンチ ➡ しゃがみ弱キック ➡ しゃがみ弱パンチ ➡ スライディング

攻撃はすべて目押しで行なおう。操作は一見複雑だが，レバーはジャンプしたあとずっと下方向に入れておけばいいし，ボタンの順番も左から数えて3➡2➡1➡4番目と覚えられる。最初のジャンプ攻撃はキックにしてもいい(攻撃力はキックのほうが高いぞ)。



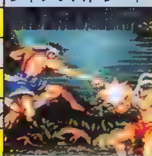
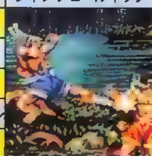
難 連続7段 攻撃力 47

めくり強キック ➡ しゃがみ弱パンチ×5 ➡ 弱爆烈拳

めくり強キックは“限りなく裏に近い表”に当てると，着地した時点でもっとも相手と密着できる。弱爆烈拳は，しゃがみ弱パンチを4発，目押しでだした時点から連射するといいだろう。ちなみに，十平衛に対してはこれが限度だが，しゃがみ弱パンチを立ちに変えたり，爆烈拳を立ち強キック（パンチ）に変えることで，めくり強キック➡立ち弱パンチ×6➡立ち強キックの8段まで可能だ（ペアにのみ入る)。



■ジョー・ヒガシ基本技

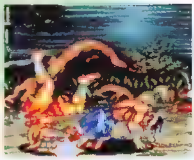
	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	ボディーフック 攻撃力 8 得点 100 キャンセル ○ 	ひじ打ち 攻撃力 18 得点 200 キャンセル ○ 	ミドルキック 攻撃力 10 得点 200 キャンセル ○ 	ひざ蹴り 攻撃力 20 得点 300 キャンセル ○ 
●立ち(遠距離)	ジャブ 攻撃力 6 得点 200 キャンセル ○ 	ストレート 攻撃力 16 得点 300 キャンセル × 	ハイキック 攻撃力 8 得点 300 キャンセル ○ 	後ろ回し蹴り 攻撃力 18 得点 400 キャンセル × 
●しゃがみ	しゃがみひじ打ち 攻撃力 6 得点 100 キャンセル ○ 	しゃがみストレート 攻撃力 16 得点 200 キャンセル ○ 	しゃがみ前蹴り 攻撃力 8 得点 200 キャンセル ○ 	スライディングキック 攻撃力 14 得点 300 キャンセル × 
●垂直ジャンプ	ジャンプエルボー 攻撃力 8 得点 300 キャンセル — 	ジャンプストレート 攻撃力 18 得点 400 キャンセル — 	ジャンプヒールキック 攻撃力 10 得点 300 キャンセル — 	天井破りキック 攻撃力 20 得点 400 キャンセル — 
●ななめジャンプ	ジャンプエルボー 攻撃力 8 得点 300 キャンセル — 	ジャンプストレート 攻撃力 18 得点 400 キャンセル — 	飛びひざ蹴り 攻撃力 10 得点 300 キャンセル — 	ジョーキック 攻撃力 20 得点 400 キャンセル — 

	ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	ジャンプストレート 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	飛び蹴り 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	フライングニールキック 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	— 攻撃力 — 得点 — キャンセル — 
●前→奥	飛びひじ打ち 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	飛びひざ蹴り 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	ニールキック 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	— 攻撃力 — 得点 — キャンセル — 

特殊技

レッグスルー
➡+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



ひざ地獄
➡+Dボタン

攻撃力	得点
4	200(1回につき)



避け攻撃

スウェーキック
防御状態で➡+Aボタン

攻撃力	得点
11	900

『2』では「これなくして東は語れない」と言われるほど強力だった技。リーチこそ長いが，攻撃のでる速度は遅くなった。



必殺技

タイガーキック
⬇⬊➡⬈+BorDボタン

	攻撃力	得点
弱	14	500
強	20	700

気をまとい，放物線を描いて飛ぶ膝蹴り。上昇中は無敵。
●ケズリ回数…1～4
●命中効果…弱：転倒
　　　　　強：ダウン
●強の特徴…動作，射程，速度，反動が大きくなる



スラッシュキック
⬋⬈+BorDボタン

	攻撃力	得点
弱	16	600
強	22	800

一回転後に高速で飛びだし，気を込めた蹴りで突っ込む。
●ケズリ回数…1
●命中効果…弱：吹き飛ぶ
　　　　　強：ダウン
●強の特徴…動作，射程，速度，反動が大きくなる



ハリケーンアッパー
⬅⬋⬇⬊➡+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	16	500
強	22	700

地面をえぐるように繰りだすアッパーで，前方に移動する小型の竜巻を作りだす。
●ケズリ回数…1
●命中効果…のけぞり
●強の特徴…動作，速度が大きく，反動が小さくなる



[illegible]
AorCボタン連打

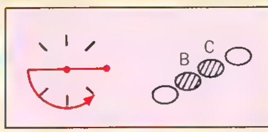
	攻撃力	得点
弱	8	300(1回につき)
強	12(アッパーは14)	400(1回につき)

高速パンチ連打。強だと最後にアッパーを繰りだす。
●ケズリ回数…1～8(射程内で)
●命中効果…のけぞり
　(アッパーのみダウン)
●強の特徴…反動が小さく，最後にアッパーを放つ



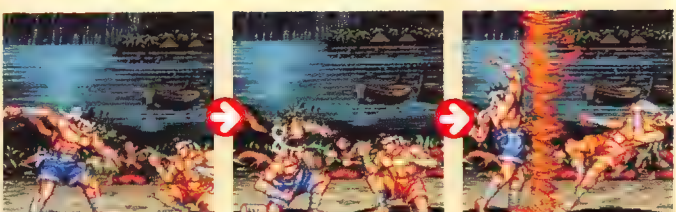
超必殺技

スクリューアッパー
➡⬅⬋⬇⬊+BCボタン



攻撃力	得点
48	2500

大きく地面をえぐるようなアッパーにより，真上に伸びる竜巻を作りだす。一定距離前方に移動するが，相手の飛び道具で相殺されてしまう。
●ケズリ回数…1
●命中効果…ダウン





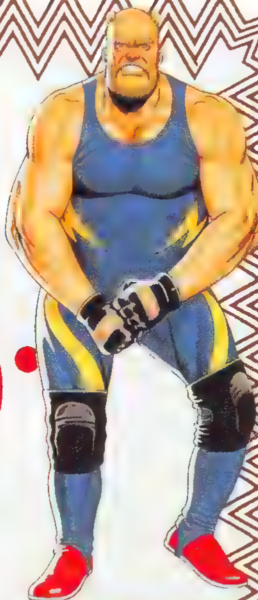
最強の正統派レスラー

ビッグ・ベア

BIG BEAR



オーストラリア



人気プロレスラーとして活躍していたが、タッグのパートナーが裏切り、八百長試合をしたことがきっかけで引退、ありふれた酒場の用心棒となる。その後、ギースに雇われ、以前とはうって変わった悪役レスラー「雷電」として復帰、数々の挑戦者をなぎ倒していった。しかし、雇い主のギースがボガード兄弟に破れたため、再び正統派レスラーとしてカムバック。テリーに対しては、強いライバル意識を持っている。

WIN



LOSE① LOSE②



LOSE③ LOSE④



挑　発



MR.MAGNITUDE

NEO·GEOクラブ SPECIAL

ビッグ・ベアには，『1』のライデンの頃からの固定ファンが存在する。

彼が『2』に残ったのも，『1』で人気が高かったからだ，という話もある。CPUの強さが異様だったはずなのに（そのクセ，弱点を突けば楽勝だった），その強さが印象に残ったのだろうか？　それとも，別に理由があったのか？

なにはともあれ，ファンの声によってライデンは正統派プレイヤーとして復活した。「投げ技はどれも気持ちいい」との声が上がっている。さもありなん，その豪快さがそのままベアの魅力なのだ。

ただ，『1』の強いイメージからは，ちょっと離れてしまった。「チン，アクセルと並ぶ，三大暑苦しいキャラ」と言われ，『2』では超弱キャラと，世間さまでは言われているらしい。CPU戦で，一番最初の相手にベアを選ぶ人が多く，担当者は思い切り悔しい思いをしたそうだ。

『SP』のベアは，そんなわけで強く生まれ変わった。じつに強い。

コアラが嫌いなクセに，コアラ耳ヘアのデカイオヤジ。最弱キャラの汚名を返上すべく復活したライデン＝ビッグ・ベアの評価は，これから問われるのである。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：レスリング
- ●生年月日：不明.3.3(35才前後？)
- ●出身地：オーストラリア
- ●血液型：O型
- ●身長・体重：202cm・210kg
- ●趣味：遊園地巡り・絶叫マシーンに乗ること
- ●好きな食べ物：オージービーフのステーキ
- ●得意スポーツ：アメフト
- ●大切なもの：覆面コレクション
- ●好きな音楽：カントリーロック
- ●嫌いなもの：コアラ

ビッグ・ベア 闘いの基本パターン

ベアは接近戦を得意としている。だから，まず相手に近づくことが重要だ。そこで有効に使いたいのが，必殺技のジャイアントボム。「Ready(レディ)」の号令とともに構え，猛烈に突進して体当たりをかけるこの技は，構えるまで完全無敵で，構えてからも足元以外は当たり判定がない。さまざまな局面で活用していきたい。

新必殺技のベアボンバーは間合いの広い投げ技。その吸い込みを活用して，弱パンチorキックや弱のジャイアントボムをガードさせて，そのままベアボンバーに持ち込む戦法が可能になった。ベアの必殺パターンともいえる連係なので，必ず覚えたい。ただし，キャラによっては，必殺技の投げで返してくる場合もあるので，間合いが離れる強ジャイアントボムも活用しよう。

Dボタンを5秒以上押しつづけるとたまり，40秒で最強に達するスーパードロップキックも重要だ。最大で相手の体力を7割近く奪う破壊力は，まさに文字どおりの必殺技。また，他の必殺技を使っている間もタメておけるので，コンビネーションの最中に一呼吸おいて，相手が動きはじめたところにくらわしてやるのも手だ。

Dボタンの基本技も使いたい。立ち強キックのドロップキックは，地をはう飛び道具や足ばらいを飛び越えながら蹴り飛ばすことができるし，一発の威力も大きいぞ。しゃがみ強キックの射程もバカにできない。スーパードロップキックと併せてうまく活用しよう。機会があれば，強力な締め技のほうも利用したい。

超必殺技のファイヤーブレスは，攻撃範囲が非常に広く，超必殺技以外の飛び道具を無効化してしまう。ただし，攻撃がでるまでのスキが大きいので，キャンセルでだしたり，相手の行動を先読みして炎に突っ込ませよう。

●主な対空技

・ジャンプ弱キック

●ケズリ・コンビネーション

・弱ジャイアントボム→しゃがみ強パンチ→スーパードロップキック

有効なコンビネーション

ベアボンバーはほぼすべての攻撃と組み合わせることができる重要な技だ。



コンビネーション

しゃがみ弱キック → 立ち弱キック → しゃがみ弱パンチ → ジャイアントボム

ジャイアントボムやスーパードロップキックは強力な技だが，スキも大きく，乱発するとまず返される。そこで，基本技をうまくおり混ぜ，相手につぎの行動を読ませない技術が重要になってくる。



易 連続2段＋1

攻撃力 56

ジャンプ強キック → しゃがみ弱パンチ → ベアボンバー

ジャンプ攻撃の打点はあまり意識しなくてもいい。ベアの下降してくる速度が速いため着地もそれだけ早く，地上弱攻撃へはワリと簡単につなげられるのだ。

さて，問題は最後のベアボンバー。正しくは連続技ではないのだが，この組み合わせはベアを使って闘ううえでかなり重要なので，コマンドの複雑さは克服しておこう。ベアボンバーのかわりにただのパワーボムを使って「スカ」と言うのもいいかも(笑)。



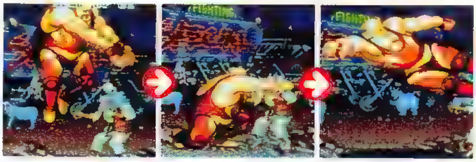
難 連続3段

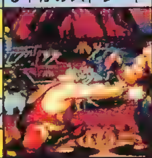
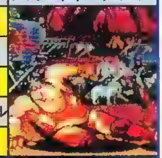
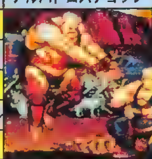
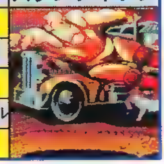
攻撃力 48

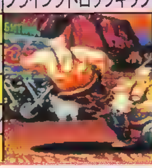
ジャンプ強パンチ → しゃがみ強パンチ → スーパードロップキック

これを決めるには，条件がある。それは，スーパードロップキックは1段階目（ため時間が5秒以上12秒未満）しか連続技にならない，ということだ。つまり，この連続技を狙うチャンスは7秒間だけである。

目一杯低い打点でジャンプ攻撃を当て，着地と同時にベストなタイミングでしゃがみ強パンチを繰りだし，それが当たる前にDボタンを離して，自動的にキャンセルをかける。ほんのわずかなミスさえ許されない，難度Eの技だ。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	エルボー 攻撃力 9 得点 100 キャンセル ○ 	エルボー 攻撃力 22 得点 200 キャンセル ○ 	ニーアタック 攻撃力 12 得点 200 キャンセル ○ 	ストンピング 攻撃力 24 得点 300 キャンセル ○ 
●立ち(遠距離)	ジャブ 攻撃力 7 得点 200 キャンセル ○ 	ナックルパート 攻撃力 20 得点 300 キャンセル × 	前蹴り 攻撃力 10 得点 300 キャンセル ○ 	ドロップキック 攻撃力 23 得点 400 キャンセル × 
●しゃがみ	しゃがみストレート 攻撃力 7 得点 100 キャンセル ○ 	しゃがみストレート 攻撃力 20 得点 200 キャンセル ○ 	スライドキック 攻撃力 10 得点 200 キャンセル ○ 	スライドキック 攻撃力 23 得点 300 キャンセル ○ 
●垂直ジャンプ	アルバトロスチョップ 攻撃力 9 得点 300 キャンセル — 	アルバトロスチョップ 攻撃力 22 得点 400 キャンセル — 	スタンプキック 攻撃力 12 得点 300 キャンセル — 	フライングドロップキック 攻撃力 24 得点 400 キャンセル — 
●ななめジャンプ	アルバトロスチョップ 攻撃力 9 得点 300 キャンセル — 	アルバトロスチョップ 攻撃力 22 得点 400 キャンセル — 	スタンプキック 攻撃力 12 得点 300 キャンセル — 	スタンプキック 攻撃力 24 得点 400 キャンセル — 

	ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	フライングドロップキック 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	フライングドロップキック 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	アウトステップオック 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	——— 攻撃力 — 得点 — キャンセル 
●前→奥	フライングドロップキック 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	フライングドロップキック 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	アウトステップオック 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	——— 攻撃力 — 得点 — キャンセル — 

特殊技

パワーボム

➡＋Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



バックドロップ

⬅＋Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



避け攻撃

ベアクロー

防御状態で➡＋Aボタン

攻撃力	得点
11	900

リーチは申し分ない。問題は技がでるまでの遅さだが，決して使えない技ではない。中・近距離戦で，ジャイアントボムと併用していこう。



ラリアットドロップ

↘＋Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



リフトアップスルー

↘＋Dボタン

攻撃力	得点
26	1000



ネックハング

➡＋Dボタン

攻撃力	得点
4	200(1回につき)



ヘッドバッド

⬅＋Dボタン

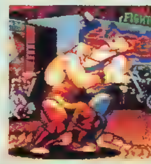
攻撃力	得点
4	200(1回につき)



ベアハッグ

↗＋Dボタン

攻撃力	得点
4	300(1回につき)



必殺技

ジャイアントボム

↙にため，➡＋AorCボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	16	600	0.75秒
強	22	800	1 秒

構えるまで無敵。以降，上半分無敵

●効果…弱：転倒　強：ダウン



スーパードロップキック

Dボタンを一定時間以上押しつづけてから離す



ため時間	攻撃力	得点
5秒	13	1000
12秒	33	1000
20秒	53	1000
40秒	73	1000

ためつづけると威力が大きくなる蹴り。段階により、蹴るまでのスキと射程が長くなる



ベアボンバー

➡⬅⬇⬆＋Cボタン

攻撃力	得点
26	1500

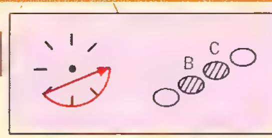
吸い込む間合いの広い投げ技。



超必殺技

ファイヤーブレス

➡↘⬇↙➡＋BCボタン



攻撃力	得点
48	2500

両手を胸元で交差させたポーズで構え，口から巨大な炎を吹きだす。一定時間で消えるが，相手の飛び道具で相殺されなくなった。

●ケズリ回数…1

●命中効果…燃えてダウン

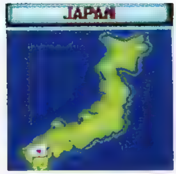




泣く子もだまる柔道の鬼

山田 十平衛

JUBEI YAMADA



日本



その風貌からは想像もできないが、若いころ「鬼の山田」とまで呼ばれていた柔道家。柔の「柔よく剛を制す」という言葉を実践するかのごとく、年老いた現在でも技のキレは衰えていない。いつも懐に忍ばせているセンベイを投げて攻撃するといったユーモア精神（?）も健在だ。そして、柔道こそが世界最強の格闘術であることを世界中に知らしめるため……ではなく、単に女の子にモテたい一心で、各地を旅している。

WIN



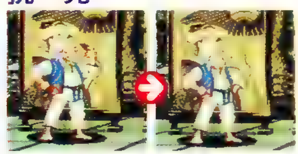
LOSE① LOSE②



LOSE③ LOSE④



挑 発



それゆけ茶人

NEO·GEOクラブ SPECIAL

設定やキャラクター性は，ギャグメーカーっぽい十平衛さん。

開発担当者によると，“常に何か物を食っている”イメージがあると言う。もっとも，現実に動かしてみると，十平衛は食欲より色欲が優先してしまった。

色欲といっても，せいぜい舞ちゃんのお風呂をのぞいたり，お尻を触ったりと，他愛ないものばかりであるけれど（どちらにしても，被害者の舞ちゃんには，たまったものではない）。

でも，単なるエロジジイじゃない面も，ユーザーたちにしっかりと捉えられている。「ゲームでは使わないけど十平衛さん好き！」と言う人はいる。その『好き』は，テリーやアンディとはまたちがう意味――シブくて，かわいいおじいちゃん――が込められている。

「世界の強豪相手に，センベイぶつけてやっつける，イカス」ジジイ，十平衛。

たとえ強かろうが弱かろうが，女の子の視線を集めたという点では，すでに目的は果たしているような気もするのだが……。

でも，まだまだ満足してないのでしょうね，きっと。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：柔道
- ●生年月日：1922.7.7(70才)
- ●出身地：日本
- ●血液型：A型
- ●身長・体重：156cm・50kg
- ●趣味：指圧
- ●好きな食べ物：温泉卵
- ●得意スポーツ：ゲートボール
- ●大切なもの：チャンチャンコ
- ●好きな音楽：ユーロビート
- ●嫌いなもの：汗臭い男

山田 十平衛　闘いの基本パターン

格闘スタイルが柔道だけあって，投げ技が強力な十平衛だが，それと同等以上に，センベイ手裏剣とスライディングの強さも光る。タメ系のみだった必殺技も，新たにコマンド系の投げ技「猫じゃらし」が加わり，攻撃バリエーションの多様化に一役買っている。

スライディングも届かない遠距離に敵がいる場合は，とりあえずセンベイ手裏剣を投げるのが十平衛のセオリー。跳んできたらスライディングで撃墜し，ガードをするようなら，さらにセンベイ手裏剣を投げつけよう。飛び道具でしつこく応戦されたり，ラインなどで回避される場合は，スキをみて跳び込み攻撃で接近してもいいだろう。

中間距離では，スライディングとセンベイ手裏剣，しゃがみ弱パンチを主体に闘おう。センベイ手裏剣はほとんどモーションなしで投げられるし，しゃがみ弱パンチは見た目より当たり判定も大きく効果も高い。いずれも突進技に対して強力な武器となるのだ。

センベイ手裏剣やスライディングを警戒して防御を固くしている相手には，懐に素早く跳び込めるダッシュ二本背負いで奇襲をかけよう。相手のガードを無視して投げられるぞ。

接近戦になれば，もはや十平衛の天下だ。タメに時間のかからない弱のセンベイ手裏剣を中心にしたコンビネーションや，スキをついてのスライディングに，「猫じゃらし」もからめていこう。唐突のダッシュ二本背負いや，タメたまま相手を誘い込んでの大いずな落としも意外に有効だ。

超必殺技のダイナマイトいずな落としは，大いずな落としと同じ感覚で使える。下タメが必要なので積極的に利用するには無理があるが，くらい投げでも（死ななければ）十分におつりがくる。被害を恐れずチャンスをつかめ！

●主な対空技

- スライディング
- 空中投げ

●ケズリ・コンビネーション

- しゃがみ強パンチorライン飛ばし攻撃→センベイ手裏剣

有効なキャンセル

接近戦ではこれを基本にして，さまざまな攻撃パターンを組み立てよう。



しゃがみ弱パンチ ➡ センベイ手裏剣

コンビネーション

ジャンプ弱キック→弱センベイ手裏剣 ➡ しゃがみ弱パンチ×2 ➡ 弱センベイ手裏剣 ➡ ライン飛ばし

ジャンプ弱キックは着地するまで攻撃がでている。跳ぶと同時にだせる気軽さがポイント。最後のライン飛ばしは，センベイのあと突進技などで反撃してくる相手をツブすためのものだ。



易　連続4段

攻撃力 31

ジャンプ強パンチ ➡ しゃがみ弱パンチ×2 ➡ 強センベイ手裏剣

相手が大きなスキをつくる（飛び道具をだすとか）のを読んで，跳び込んだ場合に狙ってみよう。最初の強パンチは打点を低くすれば，多少遠くても連続で入る。あとはしゃがみ弱パンチを目押しで2回，それと同時に前+強パンチでセンベイをだそう。その際，ジャンプ中からうしろ方向に"タメ"ておかないとセンベイはでないので注意。



難　連続6段

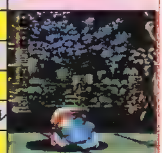
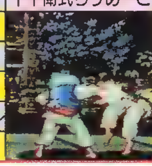
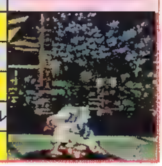
攻撃力 45

めくり強キック ➡ しゃがみ弱パンチ×3 ➡ しゃがみ強パンチ ➡ 強センベイ手裏剣

めくりは真上から落とすような感じで。弱パンチのあとの強パンチは一瞬早めに押そう。そうしたらすばやくセンベイだ。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	平手打ち	平手打ち	中段前蹴り	中段前蹴り
攻撃力	6	14	8	16
得点	100	200	200	300
キャンセル	○	○	○	○
				
●立ち(遠距離)	平手打ち	平手打ち	中段前蹴り	中段前蹴り
攻撃力	5	12	6	14
得点	200	300	300	400
キャンセル	○	○	○	○
				
●しゃがみ	しゃがみ十平衛チョップ	しゃがみ十平衛チョップ	だるま落とし	滑り込み蹴り
攻撃力	5	12	6	14
得点	100	200	200	300
キャンセル	○	○	○	×
				
●垂直ジャンプ	脳天空竹割り	大脳天空竹割り	かかと落とし	大かかと落とし
攻撃力	6	14	8	16
得点	300	400	300	400
キャンセル	—	—	—	—
				
●ななめジャンプ	脳天空竹割り	大脳天空竹割り	二漕飛び蹴り	大二漕飛び蹴り
攻撃力	6	14	8	16
得点	300	400	300	400
キャンセル	—	—	—	—
				

	ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	蠅落とし	蠅落とし	十平衛式らりあーと	—
攻撃力	強26弱18	強26弱18	22	—
得点	400	400	800	—
キャンセル	—	—	○	—
				
●前→奥	蠅落とし	蠅落とし	十平衛式らりあーと	
攻撃力	強26弱18	強26弱18	22	—
得点	400	400	800	—
キャンセル	—	—	○	—
				

特殊技

熊殺し　➚+Cボタン

攻撃力	得点
4	300(1回につき)



弁慶泣かし　➡+Dボタン

攻撃力	得点
4	200(1回につき)



避け攻撃

抜き手打ち　防御状態で➡＋Aボタン

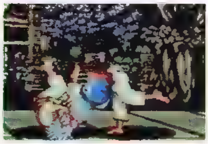
攻撃力	得点
11	900

ため入力の必殺技とどちらを取るかがむずかしいが，攻撃の速さは捨てがたい。状況に応じて使いわけよう。



一本背負い　➡+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



俵投げ　➘+Cボタン

攻撃力	得点
28	1200



巴投げ　⬅+Dボタン

攻撃力	得点
26	1000



いずな落とし　ジャンプ中➘⬇➘どれか+Dボタン

攻撃力	得点
26	1000



必殺技

センベイ手裏剣

⬅にため，➡＋AorCボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	7	500	0.85秒
強	14	600	1秒

懐に隠してあるセンベイを投げつける。タマ切れはない。
●強の特徴…動作，速度，反動が大きい

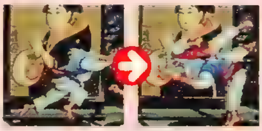


ダッシュ二本背負い

⬅にため，➡＋BorDボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	16	600	0.85秒
強	22	800	0.85秒

相手の懐に素早く踏み込み，背負い投げをする。
●強の特徴…動作，移動距離が長くなる



大いずな落とし

⬇にため，⬆＋AorCボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	21	700	0.75秒
強	30	700	0.75秒

相手を抱えて真上に飛び上がり，地面にたたきつける。
●強の特徴…高く舞い上がる



猫じゃらし

➡➘⬇➘⬅+Cボタン

攻撃力	得点
25	800

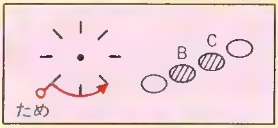
相手を抱えたまま前方宙返りし，地面にたたきつける。投げたあとは，基本的に大きく離れる。



超必殺技

ダイナマイトいずな落とし

⬋にためて，⬇➘+BCボタン



攻撃力	得点	ため時間
48	2500	1秒

相手を抱え上げ，光を残しながら上昇。落下と同時に大爆発を起こす。光と爆発の原理は，「相手の懐に火薬を仕掛けるから」という説が有力。
●命中効果…爆発が発生し，ダウン





商魂たくましい太極拳使い
チン・シンザン
CHENG SINZAN



香港



ジェフ・ボガードやギース・ハワードと同じく、タン老師に師事し、円弧の動きを基礎とした格闘術・太極拳を学ぶ。太極拳の取得後、故郷の香港にもどり、その力と金を駆使して一大派閥を築き上げた。そして数年後、香港一のお金持ち（自称）となった彼は、自分の武術道場を繁盛させるために、「世界最強」の名誉を得るべくキング・オブ・ファイターズに参加。太極拳使いだけあってか、その体格も円弧を描いている。

WIN



LOSE① LOSE②



LOSE③ LOSE④



挑　発



究極腹打男の逆襲

NEO·GEOクラブ SPECIAL

『チン・シンザン』といえば，橋本潤さん（声優）。彼抜きで，チンというキャラクターは語れない。

迷言“パンギャゴ・ホーホ”は，アドリブから生まれたものだし，攻略ビデオのチンさんは，まさしく迫真の演技。「こ，これがアンディと同じ声の人……」。アンディ・ファンの衝撃は計り知れないものがあったにちがいない。

チン・シンザンという人は，あまり派手な人気があるキャラではない。対戦では強い部類に入るのだが。

テリー，ビリーと並び，3大『お金をあまりかけなくても，コスプレができる』キャラではあるが，イベント会場で見かけることはあまりない。いや，普通すぎてわからないだけなのか？　ただ，決して人気が全然ないわけではない。あの声，あの技，あの容姿。「素の状態で一番笑える」キャラであるチンさん，きっとどこかで，深く静かに潜行しているにちがいない。

そういえば，チンさん本を送ってくださったかたがいた。その中で，アニメ版の彼の扱いを占った項目があった。結果は『大凶（一度もでてこない）』。でもビデオで復活したそうだ。ヨカッタ……かな？

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：太極拳
- ●生年月日：1952.8.10（40才）
- ●出身地：台湾
- ●血液型：O型
- ●身長・体重：160cm・100kg
- ●趣味：貯金
- ●好きな食べ物：ラーメン
- ●得意スポーツ：卓球
- ●大切なもの：お金
- ●好きな音楽：ポップス
- ●嫌いなもの：ピンボー

チン・シンザン 闘いの基本パターン

太極拳使いと言いながら，実はその体型を生かした数々の必殺技が強力なチン・シンザンは，攻守のバランスがとれた万能型キャラクターだ。接近戦が得意な敵には遠距離で闘い，逆なら接近戦と，どんな間合いでも闘えるのも特徴である。

放物線を描いて落下し，地面に当たり判定を残す氣雷砲は突進技の跳び込みを防ぎ，破岩激は地面をはって高速で移動する。飛び道具で「待ち」をかける敵には，大太鼓腹打ちが奇声とともに上空から奇襲。しかも，破岩激を筆頭に，すべての必殺技は多少なりとも対空能力を持っているぞ。

チンの基本パターンは，弱・強の氣雷砲を撃ちわけてケズり，相手が跳び込んできたら，有効時間・範囲・威力ともに大きいライン飛ばし攻撃ではたき落とす。飛び道具を連射してくる相手には，大太鼓腹打ちをお見舞いしていく。そのほか，弱の破岩激をギリギリで当てずに，すかし投げをするのも強烈だ。くらった相手は激怒するぞ。

中間距離では弱の氣雷砲が基本技。ただし連発すると跳び込まれるので，小技のフェイントや弱の破岩激をだしたりして，自分のペースを維持しよう。スライディングにさえ打ち勝つジャンプキックで跳び込むのも可だ。

接近戦では小技が強い。しゃがみ弱パンチは射程が長く，立ちorしゃがみ弱キックは相手の下段攻撃をも粉砕する。当たり判定の大きいしゃがみ強キックも混ぜ，キャンセル弱氣雷砲や弱破岩激でバリバリケズっていこう。

超必殺技の爆雷砲は，モーションこそ遅いが，氣雷砲と同じ使いかたが可能。ピンからキリまで，ケズるのが大好きなキャラなのだ。

●主な対空技

- ライン飛ばし攻撃
- 弱破岩激
- 弱大太鼓腹打ち

●ケズリ・コンビネーション

- 遠距離立ち弱パンチ➡弱破岩激
- (画面端で転ばせて) 重ね弱氣雷砲➡ライン飛ばし攻撃➡弱氣雷砲

有効なキャンセル

しゃがみ強パンチ➡弱氣雷砲と見せかけてケズる奇襲コンビネーションだ。



しゃがみ弱パンチ ⬇ 弱破岩激

コンビネーション

しゃがみ強キック ➡ 弱氣雷砲 ➡ 弱破岩激

チンのコンビネーションは，相手にとって反撃できそうでなかなかできない，キビしいものが多い。しかも確実にダメージは蓄積されていく。まさに，ボクシングのボディブローのようにジワジワと効いてくるのだ。



易 連続4段

攻撃力 40

斜めジャンプ強キック(×2) ➡ しゃがみ弱パンチ ➡ 弱破岩激

斜めジャンプ強キックは2段蹴りなので，両方当てておきたい。相手の頭上に乗せるような感じで早めに攻撃をだす，独特のタイミングを覚えておこう。つぎのしゃがみ弱パンチは，立ち弱パンチでも構わない。この他にも，斜めジャンプ強キック2段をギリギリの高さで当て，近距離立ち強キック➡弱破岩激という高難度の荒技もあるぞ。



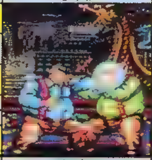
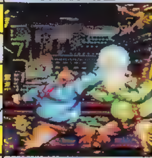
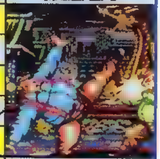
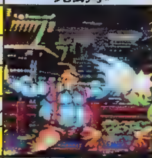
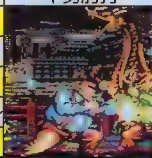
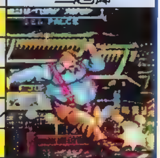
難 連続7段

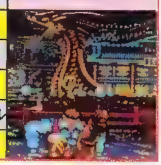
攻撃力 58

斜めジャンプ強キック(×2) ➡ 近距離立ち弱パンチ×3 ➡ しゃがみ弱パンチ ➡ 弱破岩激

上記の連続技の，間合いとタイミングをギリギリまで突き詰めると，ここまで入れることが可能だ。うまくいかない人は近距離立ち弱パンチの回数を1発減らそう。



区分	項目	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	技名	掌打	振上圏捶	旋風脚	振上足刀
	画面				
	攻撃力	8	20	6	18
	得点	100	200	200	300
	キャンセル	○	○	○	○
●立ち(遠距離)	技名	圏捶	発勁掌	跳脚	跳脚
	画面				
	攻撃力	6	20	4	16
	得点	200	300	300	400
	キャンセル	○	○	×	×
●しゃがみ	技名	下勢掌打	下勢肘打	下勢脚	下勢二段脚
	画面				
	攻撃力	6	18	6	13
	得点	100	200	200	300
	キャンセル	○	○	○	○
●垂直ジャンプ	技名	飛掌打	落掌双打	落脚足刀	二起脚
	画面				
	攻撃力	8	20	6	13
	得点	300	400	300	400(×2)
	キャンセル	—	—	—	—
●ななめジャンプ	技名	飛掌打	太鼓腹打	落脚足刀	二起脚
	画面				
	攻撃力	8	20	6	13
	得点	300	400	300	400(×2)
	キャンセル			—	—

区分	項目	ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	技名	飛掌打	飛刀脚	発勁裏拳	—
	画面				
	攻撃力	強30弱22	強30弱22	22	—
	得点	400	400	800	—
	キャンセル			○	—
●前→奥	技名	飛掌打	飛刀脚	発勁裏拳	—
	画面				
	攻撃力	強30弱22	強30弱22	22	—
	得点	400	400	800	—
	キャンセル		—	○	—

特殊技

合気投げ

➡＋Cボタン

攻撃力	得点
26	1000

接近戦をあまり行なわない(接近しても普通は基本技で引き離すか，キャンセルやフェイントで破岩激をだす)チンが，自ら投げにいくことは少ない。あまり使わない技かも。

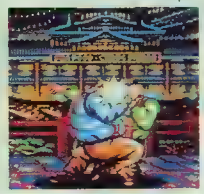


頭突殺

➡＋Dボタン

攻撃力	得点
4	200(1回につき)

合気投げ同様，使う機会は少ないが，接近戦で基本技と連係させて，不意に使うと効果的。基本技と必殺技の連係を警戒させて，つかみ狙いに反応させなくするワケだ。



必殺技

氣雷砲

⬇↘➡＋AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	16	500
強	22	700

気の塊を放物線軌道で放り投げる。地面に着弾後，しばらく攻撃力が残る。
- ●ケズリ回数…1
- ●命中効果…のけぞり
- ●強の特徴…動作，射程，速度，反動が大きくなる

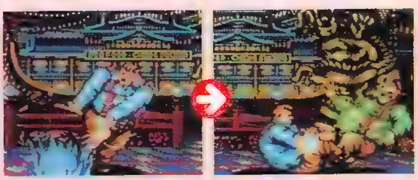


破岩激

⬅にため，➡＋BorDボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	16	600	0.5秒
強	22	800	0.75秒

気を地面にたたきつけた反動で体当り。ほんの一瞬無敵。
- ●ケズリ回数…1
- ●命中効果…弱：転倒
  強：ダウン
- ●強の特徴…動作，射程，反動が大きくなる



避け攻撃

雲手

防御状態で➡＋Aボタン

攻撃力	得点
11	900

「餓狼2」に比べれば腕を伸ばす速度が遅くなったものの，射程の広さは相変わらず。避け攻撃の特徴である「必殺技でキャンセルできる」というメリットもあって，使用する機会が多い。



大太鼓腹打ち

⬇にため，⬆＋AorCボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	18	700	0.5秒
強	26	1000	0.75秒

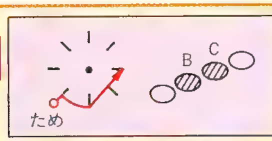
飛び上がると同時に大きく空気を吸い込み，膨れ上がった腹で押しつぶす。
- ●命中効果…弱：のけぞり
  強：ダウン
- ●強の特徴…速度が速く，反動，左右制御力が小さい



超必殺技

爆雷砲

↙にため，⬇➡＋BCボタン



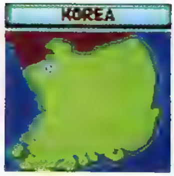
攻撃力	得点	ため時間
48	2500	1秒

両手に集約した電撃を発する気の塊を，放物線軌道で放り投げる。地面に着弾後，少しだけ攻撃力が残る。
- ●ケズリ回数…1
- ●命中効果…ダウン





テコンドー命の熱血漢
キム・カッファン
KIM KAPHWAN

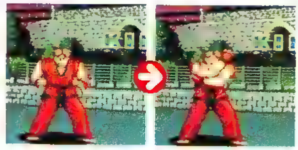


韓国



足技を主体とした格闘術・テコンドーを会得した超マジメ青年。テコンドーこそが最強と信じその素晴らしさを世界の人々に伝えるため，闘いに身を投じている。キムの真摯(しんし)な姿勢は妻と，息子のジェイとドンにとっては誇りであり，2人の息子は同じテコンドー使いとなるべく，父親の教えのもとに日夜修行に励んでいる。なお，『餓狼SP』では，キムが登場する韓国ステージに，その息子たちと妻が応援に駆けつけている。

WIN



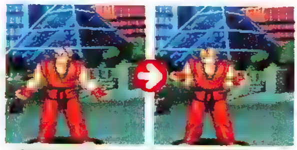
LOSE① LOSE②



LOSE③ LOSE④



挑発



アンニョンハシムニカ?(※)

NEO·GEOクラブ SPECIAL

『餓狼2』がではじめた頃のキムの設定は，“テコンドーひと筋の生真面目青年”だけだった。だから，あとから妻子持ち（2人，しかも年児）の設定が公表されたとき，かなりの混乱があったようだ。

電話での，プロフィールの問い合わせで，「大切なもの：2人の息子」と案内したところ，「えっ，キムって結婚してるんですか!!」と，絶叫されたこともあった。

キムは，テリーに並ぶほどの人気がある。が，その質は若干変わってくる。

テリーが主に異性に支持されているのに対し，キムは男女ともに高い支持を受けている。

彼の真面目さと爽やかさにひかれ，強さに惚れ込み（鳳凰脚ジャンキーに，いったいどれだけの人が……），暖かい家庭生活に憧れつつ，それらをおちょくってしまいたいらしい。

たとえ鳳凰脚を食らったあと「フン」と挑発を受けようとも，キムファン人口は減ることはないだろう。

ところで，韓国語の発音について教育的指導を受けてしまった。「ドリャチャギ」は「トルリョチャギ」「イカフェ」は「オチンオフェ」だそうだ。すみません。以後気をつけます。

(※) 韓国語で「こんにちは」の意味

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：テコンドー
- ●生年月日：1964.12.21(28才)
- ●出身地：韓国
- ●血液型：A型
- ●身長・体重：176cm・78kg
- ●趣味：カラオケ
- ●好きな食べ物：焼肉
- ●得意スポーツ：体操
- ●大切なもの：2人の息子
- ●好きな音楽：ムード歌謡曲
- ●嫌いなもの：悪

キム・カッファン 闘いの基本パターン

キムは，"足でやるボクシング"の異名をとるテコンドーの使い手にふさわしく，きわめて多彩な蹴り技を誇るキャラだ。普通ならば強力なパンチがでるCボタンも，キムではキック攻撃になっている。

基本パターンの主軸は弱半月斬。攻撃の前後にスキがないので，多彩な蹴りで相手をカクランしつつキャンセルをかけてケズるのが，あらゆる対戦に共通するパターンだ。飛燕斬も，だしたあとのスキこそ大きいが，だしぎわが無敵状態。効率よくタメをつくり，相手の反撃や跳び込みに当てよう。

敵から離れている場合，キムはまず近寄る必要があるが，まともにいくと飛び道具などでダメージを負いかねない。そこで活用したいのが，奇襲技の飛翔脚。ジャンプ中にいきなり角度を変えて鋭角に蹴りかかり，攻撃したあと後方に跳ね返る。防御されても跳ね返っている間に攻撃が1発だせるので，相手の反撃をツブすこともできるぞ。

相手に接近する際には，半月斬や飛翔脚とジャンプ攻撃を，状況に応じて使いわけよう。ジャンプ攻撃には，当たり判定の大きい弱キックがおすすめ。

接近できたら，ライン飛ばしや立ち強パンチ，足払いなどから半月斬につないでケズっていこう。相手が反撃してくるようなら飛燕斬を当てたい。さらに自分のペースを維持しやすくなるぞ。ここでのカクラン&読みのうまさが，勝負の決め手になってくるだろう。

超必殺技の鳳凰脚は強力。前方にすべっていくので距離の制限がなく，防御されてもケズれるし，スキも少ない。基本技をキャンセルしてコンビネーションでケズったり，連続技にしたり，相手の突進技などを防御したあとに反撃で使ったりと，基本パターンに組み込める極めて有効な攻撃だ。

●主な対空技

- 飛燕斬
- 立ち強キック

●ケズリ・コンビネーション

- しゃがみ弱キック➡弱半月斬
- しゃがみ強パンチ➡鳳凰脚

有効なキャンセル

このコンビネーションは，キムを使う上での基本とも言えるものだ。



ライン飛ばし
↓
弱半月斬

コンビネーション

しゃがみ強キック ➡ 弱半月斬 ➡ バックジャンプ強飛翔脚

転ばした相手の起き上がりにしゃがみ強キックを重ねて，キャンセル弱半月斬でケズる。このコンビネーションは，つぎの行動にもつなげやすい。そこからしゃがみ強パンチ➡弱半月斬でケズってもいいし，バックジャンプで相手を誘って，飛翔脚で襲いかかってもいい。もし相手がつぎの攻撃に対して，突進技や無敵技での反撃を狙っていても，飛翔脚なら迎撃できる。



易 連続4段

攻撃力 36

斜めジャンプ強キック ➡ しゃがみ弱パンチ ➡ しゃがみ弱キック ➡ 弱飛燕斬

ジャンプ攻撃は引きつけて当てる。しゃがみ弱キック➡弱飛燕斬はBボタンを連射しながらレバーを上に入れれば簡単にだせるぞ。



難 連続13段

攻撃力 77

めくり強キック ➡ しゃがみ弱パンチ×3 ➡ しゃがみ強パンチ ➡ 鳳凰脚

めくれなかった場合はしゃがみ弱パンチの回数を減らそう。鳳凰脚のコマンド入力はとにかくすばやく。弱半月斬でも代用できる。



		弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	技名	ジャブ	ディチャギ	ひざ蹴り	ネリチャギ
	攻撃力	6	18	12	20
	得点	100	200	200	300(×2)
	キャンセル	○	○	○	○
					
●立ち(遠距離)	技名	チルギ	ドリャチャギ	アプチャギ	パンデ・ドリャチャギ
	攻撃力	4	16	10	18
	得点	200	300(×2)	300	400(×2)
	キャンセル	○	×	○	×
					
●しゃがみ	技名	しゃがみジャブ	しゃがみ蹴り	しゃがみ蹴り	すくい蹴り
	攻撃力	4	16	4	16
	得点	100	200	200	300
	キャンセル	○	○	○	○
					
●垂直ジャンプ	技名	ジャンプジャブ	ジャンプ・アプチャギ	ジャンプ・アプチャギ	カッファン蹴り
	攻撃力	6	18	12	20
	得点	300	400	300	400
	キャンセル	—	—		—
					
●ななめジャンプ	技名	ジャンプジャブ	ジャンプ・アプチャギ	ジャンプ・アプチャギ	カッファン蹴り
	攻撃力	6	18	12	20
	得点	300	400	300	400
	キャンセル	—	—	—	—
					

		ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	技名	カッファン蹴り	カッファン蹴り	龍殺脚	—
	攻撃力	強28弱20	強28弱20	22	—
	得点	400	400	800	—
	キャンセル		—	○	—
					
●前→奥	技名	カッファン蹴り	カッファン蹴り	龍殺脚	—
	攻撃力	強28弱20	強28弱20	22	—
	得点	400	400	800	—
	キャンセル		—	○	—
					

特殊技

殺脚投げ

➡＋Cボタン

攻撃力	得点
26	1000

活用法に「飛翔脚すかし投げ」の他，「鳳凰脚投げ」というのがあったが，今回も相手の起き上がりにスカすように重ねれば可能。



避け攻撃

ヨプチャギ

防御状態で➡＋Aボタン

攻撃力	得点
11	900

一部キャラクターの避け攻撃がスピード・ダウンしたため，この技の速度の遅さは，『2』ほどは気にならなくなった。



必殺技

半月斬

⬇⬋⬅＋BorDボタン

前方に側転しての開脚あびせ蹴り。技のプロセス自体は，テリーのクラックシュートに近いと言える。

●ケズリ回数…1～2
●命中効果…
弱：ふきとび
強：ダウン
●強の特徴…
動作全般，攻撃の射程距離が大きく(長く)，防御時の反動が小さくなる

	攻撃力	得点
弱	19	700
強	24	1000



飛燕斬

⬇にため，⬆＋BorDボタン

前方ジャンプでの後方宙返りをしながら，蹴りを繰りだす。強でだすと，大きく放物線軌道を描く。攻撃がでるまで無敵。

●ケズリ回数…1～2
●命中効果…
弱：転倒
強：ダウン
●強の特徴…
着地時の硬直時間，攻撃の射程距離，移動速度，防御時の反動が大きく（長く）なる

	攻撃力	得点	ため時間
弱	14	500	0.75秒
強	22	700	1秒



飛翔脚

ジャンプ中に⬇＋BorDボタン

	攻撃力	得点
弱	15	600
強	22	800

空中で方向転換，斜め下へ直進して，蹴りを連発で放つ。

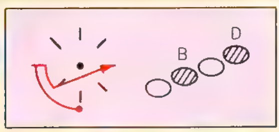
●ケズリ回数…1
●命中効果…ダウン
●強の特徴…速度，蹴る回数，反動が大きく(多く)なる



超必殺技

鳳凰脚

⬇⬋⬅⬋➡＋BDボタン

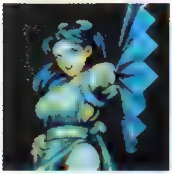


攻撃力	得点
48	2500

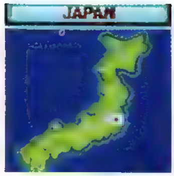
攻撃の構えで前方ダッシュ，捕らえた相手に連発して攻撃をたたき込み，飛燕斬でトドメをさす。相手がガードした場合，ぶつかって止まる。

●ケズリ回数…1
●命中効果…ダウン





魅惑の女忍者
不知火 舞
MAI SHIRANUI

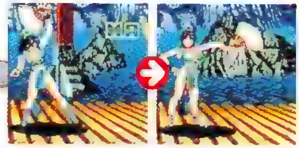


日本

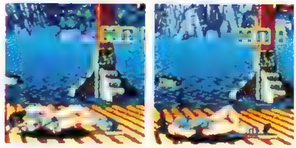


代々伝わる忍術を教えられ、若いながらも優れた忍者（くノ一）へと成長する。その実力からか、自信家——というよりも天下一品の気の強さを誇る。幼いころに知り合ったアンディにひそかな(?)想いを抱いており、サウスタウンへと帰っていったアンディを追って、キング・オブ・ファイターズに出場。なお、アンディの師匠であり、山田十平衛の友人である不知火半蔵は、彼女の祖父である。

WIN



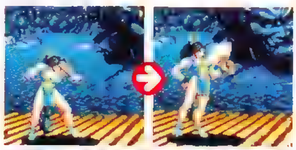
LOSE① LOSE②



LOSE③ LOSE④



挑　発



LADY"PURISSIMA"(※)

NEO·GEOクラブ SPECIAL

テリーやアンディたちは，「ここが好き」だけが記され，「嫌い」は，プレイするときの使いやすさ・強弱に終始することが多い。それに対して舞は，「好き・嫌い」が非常に明確にでたキャラだ。

舞について語られるときは，おおざっぱだが，下記の２とおりに分けられる。嫌い派は，女王様・下品・色情狂・バカ娘・プレイヤーに媚びている。好き派は，お嬢様・お茶目・大胆・強い・男に媚びない。

どちらが正しいとか断定はしない。だけど，ある意味で，不知火　舞の存在は，プレイヤーたちの価値観・倫理感に，一種のゆらぎを与えたような気がする。

ただひとつ，「好き」派「嫌い」派共通の意見があった。それは「アンディを尻に敷くのはまちがいない」という点である。

アニメのおかげで，奥手のアンディに積極的な舞という図式が，なんだか定着してしまった（そんなわけで，一部のアンディファンには蛇蝎のごとく嫌われている）。現状の設定"アンディに片思い"から進むことはない……はずだが，まあ，ここから先のお話は，皆さんにおまかせするとしよう。

（※）イタリア語で「ものすごく純粋」という意味

CHARACTER DATA

- 格闘スタイル：忍術
- 生年月日：1974.1.1(18才)
- 出身地：日本
- 血液型：B型
- 身長・体重：164cm・50kg
- スリーサイズ：B85・W54・H90
- 趣味：おせち料理を作ること
- 好きな食べ物：お雑煮
- 得意スポーツ：羽つき(羽子板使用)
- 大切なもの：おばあちゃんの形見のかんざし
- 好きな音楽：ヘヴィメタル
- 嫌いなもの：クモ

不知火 舞　闘いの基本パターン

忍術を学んだ舞の武器は，その圧倒的な脚力にある。素早い移動&跳躍を生かした機動戦法と，長大なリーチを誇る足技。この特質と必殺技の龍炎舞により，中間距離より短く，近距離より遠い——他のキャラにはうっとおしい微妙な間合いが，舞にとっては有利なポジションとなっているのだ。舞を使うならば，自分と相手の距離を常に正確に把握（はあく）し，この間合いでの優位性を保ったまま闘いたい。

遠距離戦では花蝶扇が基本となる。コマンドでだせるのが魅力だが，スキが大きく“押せる”技ではない。相手の飛び道具を相殺（そうさい）するのに使っていくのがいいだろう。

ムササビの舞いは全ステージで使えるようになったが，自分のステージでのみできる「ポールを使った舞い」だけは，攻撃するまで無敵状態になるぞ（舞がポールのほうを向いていれば「ポールを使った舞い」になる）。

中間距離では，相手の対空兵器を警戒しつつジャンプするか，一歩踏み込んで足払い，ライン飛ばしなどをだしてみたい。敵の突進技のでがけにヒットする場合が多いからだ。ジャンプ攻撃をするなら，下方に強力な強キックがベストだが，スライディングを持つ連中には弱キックを使おう。

近距離では，弱・強の足払いをキャンセルしてからの花蝶扇，龍炎舞へのコンビネーションが基本となる。ただし，いつも同じパターンでは，必殺技のあとのスキを狙われるので，ときにはアレンジも必要だ。そのあとは再び歩いて得意の間合いまでつめるか，離脱して距離をとるか……フェイントを交えながら，両方を使いわけていこう。

超必殺忍蜂は側転中のみ無敵状態になる。攻撃力は低めなので，主に相手の起き上がりか，キャンセルからのケズりで使うことになるだろう。

●対空技

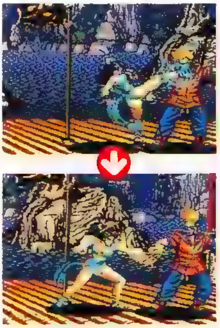
- 立ち弱or強パンチ
- 強龍炎舞

●ケズリ・コンビネーション

- しゃがみ弱キック➡龍炎舞

有効なキャンセル

相手を突き離しながら，自分の間合いを確保していこう。

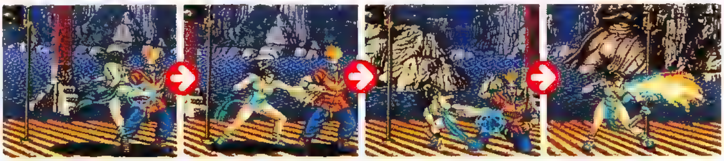


立ち弱キック ➡ 弱花蝶扇

コンビネーション

ライン飛ばし ➡ 弱花蝶扇 ➡ しゃがみ弱キック➡弱花蝶扇 ➡ 弱龍炎舞

どのキャラでも言えることだが，相手を画面端に追いつめたら，プレッシャーをかける意味でもひたすらケズっておこう。最後の龍炎舞は届かないが，相手が突進技などで反撃をはかると勝手に当たる。



易　連続3段　攻撃力 40

近距離立ち強パンチ ➡ 弱龍炎舞（腕） ➡ 弱龍炎舞（炎）

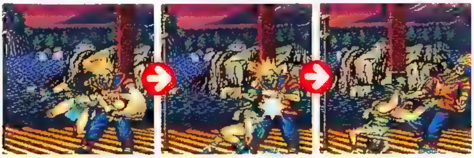
舞の地上攻撃はいずれもサイクルが長く，基本技だけでは連続で攻撃を入れづらい。そこで，接近戦では基本攻撃1発➡キャンセル必殺技を効率よくキメる必要がある。ジャンプ強攻撃➡弱攻撃（立ち弱パンチあたりが妥当）➡弱龍炎舞2段の連続4段も可能だが，ジャンプ攻撃をできるだけ低い打点で当てないと，やはり連続技になってくれない。実戦で狙う機会はそれほどないだろう。

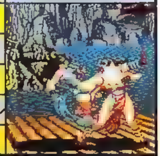
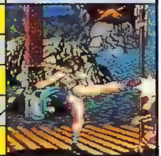
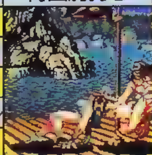
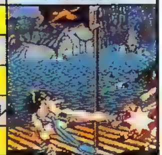
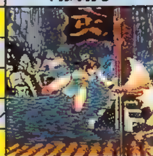
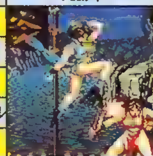
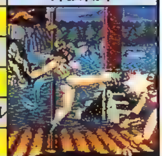
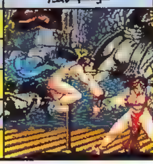
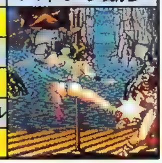


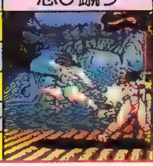
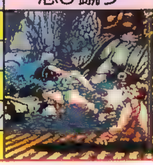
難　連続3段　攻撃力 46

斜めジャンプ強パンチ ➡ しゃがみ強パンチ ➡ 超必殺忍蜂

なんとも豪快かつシビアな連続技だ。ジャンプ中にあらかじめレバーを下方向に入れておき，目一杯低い打点でジャンプ攻撃を当て，着地と同時に強パンチボタンを押す。それにあわせてすばやく超必殺忍蜂のコマンドを完成させると，側転中の攻撃（まだ燃えていない）が当たって連続技になるのだ。うまくいかない人は，地上で立ち（しゃがみ）強パンチ➡超必殺忍蜂の2段から練習してみよう。



		弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	技名	扇打	大扇打	竜巻蹴り	竜巻蹴り
	攻撃力	6	14	8	16
	得点	100	200	200	300
	キャンセル	○	○	○	○
					
●立ち(遠距離)	技名	扇子突き	対空扇子突き	舞キック	対空舞キック
	攻撃力	4	10	6	14
	得点	200	300	300	400
	キャンセル	○	×	○	×
					
●しゃがみ	技名	背面肘打ち	背面肘打ち	反り蹴り	反り蹴り
	攻撃力	4	12	6	14
	得点	100	200	200	300
	キャンセル	○	○	○	○
					
●垂直ジャンプ	技名	風車拳	翔扇打	翔脚	飛蝶脚
	攻撃力	6	14	8	16
	得点	300	400	300	400
	キャンセル	—	—	—	—
					
●ななめジャンプ	技名	風車拳	翔扇打	翔脚	ハヤブサ蹴り
	攻撃力	6	14	8	16
	得点	300	400	300	400
	キャンセル	—	—	—	—
					

		ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	技名	忍び蹴り	忍び蹴り	天水の舞い	—
	攻撃力	(強)26(弱)18	(強)26(弱)18	22	—
	得点	400	400	800	—
	キャンセル	—	—	○	—
					
●前→奥	技名	忍び蹴り	忍び蹴り	天水の舞い	—
	攻撃力	(強)26(弱)18	(強)26(弱)18	22	—
	得点	400	400	800	
	キャンセル	—	—	○	—
					

特殊技

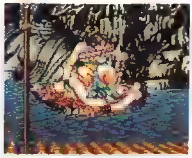
風車崩し
➡+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



夢桜
ジャンプ中↙⬇↘
どれか+Dボタン

攻撃力	得点
26	1000



避け攻撃

跳ね蹴り
防御状態で➡+Aボタン

攻撃力	得点
11	900

『2』では利用価値がないと言われた舞の避け攻撃も，でるのが速くなり，食らい判定も減少。射程の長さが活かせるようになった。



必殺技

龍炎舞
⬇↙⬅+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	16	500(×2)
強	22	700(×2)

回転しながら振り回す腕と，炎をまとった帯で攻撃する。
●ケズリ回数…1～2
●命中効果…腕：のけぞり
帯：燃えてダウン
●強の特徴…動作，反動，無敵時間が大きく(長く)なる



花蝶扇
⬇↘➡+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	14	500
強	22	700

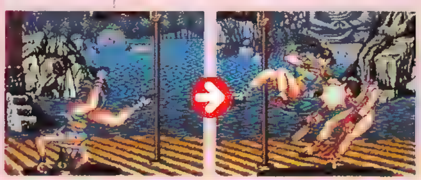
手に持った扇子を投げつける。投げたあとは懐から新しい扇子を取りだす。
●ケズリ回数…1
●命中効果…のけぞり
●強の特徴…動作，速度，反動が大きくなる



必殺忍蜂
⬅↙⬇↘➡+Dボタン

攻撃力	得点
20	800

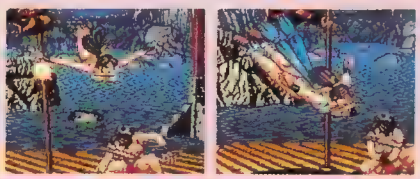
側転からの飛び込み肘打ち。ボタンはDのみで，技の強弱はなくなった。
●ケズリ回数…1～2　●命中効果…ダウン
●強の特徴…なし



ムササビの舞
⬇にため，⬆+AorCボタン

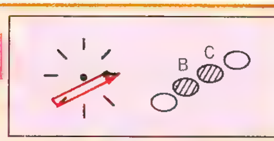
攻撃力	得点	ため時間
20	1000	0.5秒

柱か画面端に飛び移り，反動で体当たりを仕掛ける。柱へのときのみ，攻撃がでるまで無敵。●ケズリ回数…1～2
●命中効果…ダウン　●強の特徴…なし



超必殺技

超必殺忍蜂
➡↙➡+BCボタン



攻撃力	得点
30	2500

炎をまとった忍蜂。ただし，側転中にでる一撃目は「地上の基本技」扱い。つまり，ケズることができないのだ。
●ケズリ回数…1～3
●命中効果…側転中：ダウン
燃焼中：燃えてダウン





闘うストリートダンサー
ダック・キング
DUCK KING



アメリカ



幼いころから、ストリート・ダンスとケンカにかけては、天才的な才能を持っていた。しかし、少年時代にテリー・ボガードとのケンカで敗れたことがきっかけで、格闘家への道を歩むことを決意する。テリーに強いライバル意識を持っているため、同じマーシャルアーツを学ぶようになり、さらにダンスで養ったリズム感から独自の格闘スタイルを確立。テリーの[illegible]・マ[illegible]ナを夢見て、サウスタウンに足を踏み入れた。

WIN



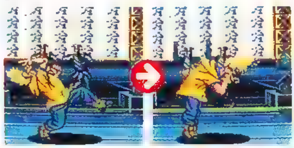
LOSE① LOSE②



LOSE③ LOSE④



挑 発



DANCE・DANCE・DUCK!!

NEO・GEOクラブ SPECIAL

ある日，一人のファンからの問い合わせが入った。

「ダックとテリーが，一番最初に闘ったのは，いつでしょう？」

「テリーが，サウスタウンを去ったのが10才ぐらいですから，それよりも，ちょっと前くらいでしょうね」

「ダックの年は，どのくらいでしょう？」

「テリーより，2，3才ほど上だと思いますが……」

答えながら，頭の中で小学生くらいの男の子2人が，手足をバタつかせながらケンカしている姿を想像していた。

ダックの正式な年令設定が決まったのは，それからしばらくあとになってからだった。彼はテリーより4才年上だったのだ。ま，どちらにしても，ダックが年下の子供にたたきのめされた事情は変わらない。設定では「負けず嫌いの，一直線の男」になっている。おそらく自分をたたきのめしたテリーも，たたきのめされた自分も許せなかったのだろう。

彼は『餓狼SP』に，もどるべくしてもどったキャラである。今日もPちゃんたちをサポーターに，ケンカにダンスに，かけずり回っているはずである。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：マーシャル・アーツ
- ●生年月日：1967.2.2(26才)
- ●出身地：アメリカ
- ●血液型：B型
- ●身長・体重：179cm・62kg
- ●趣味：ダンス・ダンス・ダンス
- ●好きな食べ物：バターコーン
- ●得意スポーツ：ストリート・バスケット
- ●大切なもの：ヒヨコのPちゃん
- ●好きな音楽：ラップ・ミュージック
- ●嫌いなもの：ライジング・タックル

ダック・キング 闘いの基本パターン

マーシャル・アーツにブレイクダンスを取り入れた独自の格闘スタイルを持つダック・キング。ビートのきいた音楽にのって高速で動き回りながら，キレのいい小技と必殺技で襲いかかり，ピンチも超必殺技で大逆転する。

常に相手の行動を封じるように攻撃しつつも，しっかり自分のペースと間合いは維持していく――それがダックの戦闘スタイルで，どのキャラが相手でも基本となる攻撃パターンだ。

ダックは中間距離戦で真価を発揮する。強力な突進技があるうえ，無敵状態があるブレイクストーム，しゃがみ強パンチなど，対空技も完備されているからだ。しゃがみ弱パンチや遠距離立ち強パンチなどで牽制(けんせい)しつつ，ヘッドスピンアタックやダンシングダイブでケズっていく。ときにはニードルローで足元を狙ったり，ジャンプ攻撃やビートラッシュも加えて，攻撃にバリエーションを持たせよう。

遠距離におかれた場合，飛び道具のないダックは距離を詰める必要がある。といっても長距離兵器がないわけではなく，ダンシングダイブで飛び道具を跳び越えての奇襲も可能だ。

中～近距離戦に入ったら，そのままラッシュに持ち込もう。立ち弱キックや弱パンチに立ち強パンチをからめつつ，キャンセル必殺技でケズっていく。しゃがみ弱キックからのしゃがみ強キックやダンシングダイブなど，連続技にもなる攻撃も混ぜていこう。

ダックの体力が赤くなったら，互いの影が少し離れていても吸い込む投げ技系超必殺技・ブレイクスパイラルが使用可能になる。コンビネーションに組み込んだり，相手のジャンプ攻撃や突進技をガードするなどして射程内にとらえたら，もはや勝ったも同然だ。

●主な対空技

・ブレイクストーム
・しゃがみ強パンチ

●ケズリ・コンビネーション

・立ち弱パンチ➡立ち強パンチ➡ヘッドスピンアタック
・立ち弱パンチ➡ビートラッシュ

有効なキャンセル

ヘッドスピンアタックは，普段は弱，間合いを離したいなら強でだそう。



しゃがみ弱パンチ
⬇
ヘッドスピンアタック

コンビネーション

立ち弱パンチ ➡ 弱ヘッドスピンアタック ➡ 立ち強パンチ ➡ 弱ヘッドスピンアタック

各種の基本技で威嚇しつつ弱ヘッドスピンアタックをからめると，リズムが変則的で反撃されにくい。弱ダンシングダイブでの奇襲も可。



易 連続3段 攻撃力 51

斜めジャンプ強パンチ ➡ 近距離立ち強パンチ ➡ 強ヘッドスピンアタック

強パンチボタンしか使わないが，威力はすさまじい。ジャンプ攻撃の打点と，ペアには入らないことにだけは注意しよう。また，立ち強パンチをしゃがみ強パンチ（2段攻撃だが，1発目にキャンセルをかける）に変えてもよい。この場合，テリー，アンディ，ローレンスあたりにはしゃがみ強パンチが2発確実に入るので，連続4段も可能だ。

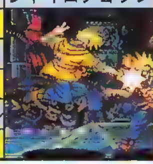


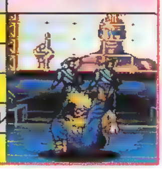
難 連続6段 攻撃力 57

めくり強キック ➡ しゃがみ弱パンチ×3 ➡ しゃがみ弱キック ➡ 強ダンシングダイブ

状況によりしゃがみ弱パンチの回数を減らそう。しゃがみではなく立ち弱パンチで黙々と押していき，弱キック➡弱ダイブも可能。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	ファンクエルボー 攻撃力 9 得点 100 キャンセル ○ 	マッドスピン 攻撃力 18 得点 200 キャンセル ○ 	ビートロー 攻撃力 11 得点 200 キャンセル ○ 	タワーバックキック 攻撃力 15 得点 300 キャンセル ○ 
●立ち(遠距離)	ファンクリバース 攻撃力 7 得点 200 キャンセル ○ 	ターンチョップ 攻撃力 16 得点 300 キャンセル × 	ビートサイド 攻撃力 9 得点 300 キャンセル ○ 	ウィンドミル 攻撃力 18 得点 400 キャンセル × 
●しゃがみ	リバースジャブ 攻撃力 7 得点 100 キャンセル ○ 	ミサイルヘッド 攻撃力 11 得点 200(×2) キャンセル ○ 	スライドキック 攻撃力 9 得点 200 キャンセル ○ 	バックスピン 攻撃力 13 得点 300 キャンセル ○ 
●垂直ジャンプ	コンドルチョップ 攻撃力 9 得点 300 キャンセル —— 	ジャイロチョップ 攻撃力 18 得点 400 キャンセル —— 	コンドルキック 攻撃力 11 得点 300 キャンセル —— 	バットキック 攻撃力 20 得点 400 キャンセル —— 
●ななめジャンプ	コンドルチョップ 攻撃力 9 得点 300 キャンセル —— 	ジャイロチョップ 攻撃力 18 得点 400 キャンセル —— 	ダックキック 攻撃力 11 得点 300 キャンセル —— 	ダックアタック 攻撃力 20 得点 400 キャンセル —— 

	ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	スピンアタック 攻撃力 強26弱18 得点 400 キャンセル —— 	スピンアタック 攻撃力 強26弱18 得点 400 キャンセル —— 	ローリングソバット 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	—— 攻撃力 —— 得点 —— キャンセル —— 
●前→奥	スピンアタック 攻撃力 強26弱18 得点 400 キャンセル —— 	スピンアタック 攻撃力 強26弱18 得点 400 キャンセル —— 	ローリングソバット 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	—— 攻撃力 —— 得点 —— キャンセル —— 

特殊技

ローリングネックスルー

➡+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



ダックの投げは、投げのモーションのあと、すぐ動けるようになる。そこからジャンプ攻撃を重ねにいくことも可能だ

リバースブリーカー

ジャンプ中↙⬇↘どれか+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



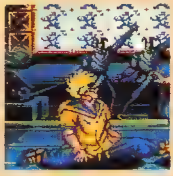
ジャンプ攻撃にかぎらず、地上から少しでも浮く攻撃には空中投げが可能。ダックのフットワークを活かして投げまくろう。

避け攻撃

スウェーグランドキック

防御状態で➡+Aボタン

攻撃力	得点
11	900



姿勢が低くなるし、射程も長めだが、たいがいニードルローで用が済む。

必殺技

ヘッドスピンアタック

⬅にため、➡+AorCボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	16	600	0.42秒
強	24	800	0.8秒

●命中効果…のけぞり(弱・強ともに)
●強の特徴…動作，速度，反動が大きい

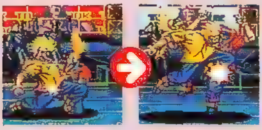


ダンシングダイブ

⬇↙⬅+BorDボタン

	攻撃力	得点
弱	10	500(×2)
強	20	700

●命中効果…弱：転倒／強：ダウン
●強の特徴…射程，速度，反動が大きい

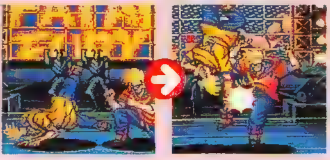


ブレイクストーム

⬇↘➡↗+BorDボタン

	攻撃力	得点
弱	7	500(×3)
強	14	700(×3)

上昇中無敵。●命中効果…弱：最後のみ転倒／強：ダウン●強の特徴…反動が小さい

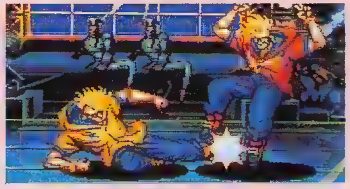


ニードルロー

↘の最中にDボタン

攻撃力	得点
7	300

ケズりはできないが，キャンセル可能。



ビートラッシュ

➡⬅➡+Cボタン

パンチ2発と蹴り2発から両手ストレート。計5発攻撃するが，連続では入らない。

●命中効果…のけぞり(最後の両手ストレートのみダウン)

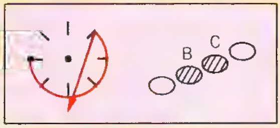
攻撃力	得点
7	400(1回につき)



超必殺技

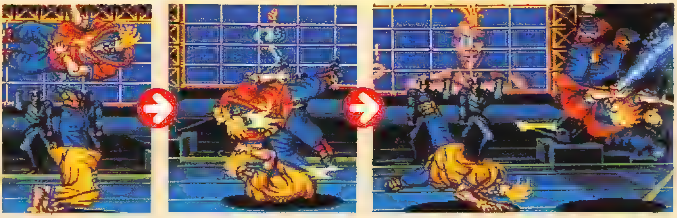
ブレイクスパイラル

⬅↙⬇↘➡↗⬇+BCボタン



攻撃力	得点
48	2500

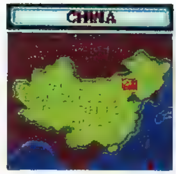
相手をつかみ，真上に蹴り上げたのち，人間ミキサーと化した強烈なブレイクダンスに巻き込み，吹き飛ばす。必殺技の投げなので，つかむ間合いはかなり広い。
●命中効果…ダウン





八極聖拳を極めた老師 タン・フー・ルー

TUNG FU RUE



中国



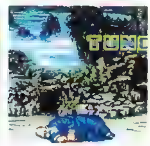
闘いの道を捨て、隠居生活を送っていたが、弟子であるジェフが何者かに殺されたと聞き、サウスタウンへ駆けつける。八極聖拳のすべてを伝授したジェフが敗れた今、はたして、その師であるタンに打つ手はあるのだろうか。しかし、タンは愛弟子であるジェフにさえ教えていない、究極奥義を隠し持っていたのだ。その技は、多大なエネルギーを消費するため、使い手の生命をも絶つ恐れがあると言われている……。

WIN

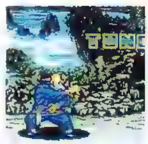


LOSE① LOSE②





LOSE③ LOSE④





挑 発



超老伝 〜八極聖拳のエライ人〜

NEO・GEOクラブ SPECIAL

タン老師に関しては，お子様たちの「破れた服が，なぜ元にもどるんですか」という，イタズラ半分の電話がよくかかってきた。なぜ，と聞かれても答えようのない質問なので，正直困ってしまうのだが……。

『1』の頃は，雨のステージと相まって，非常に印象深い老人だった。突然狂暴化し，愛弟子の子供たちを攻撃するさまは，記憶に新しい。その強さに，「愛のムチが強すぎる〜」と，ヒンシュクも買っていたようだ。

そのタン老師，『SP』では一回り小さくなってしまった。あまりに小さすぎて，ローレンスの攻撃やクラウザーの飛び道具が，立ったままでも頭上をとおり越し，爆笑を誘う。

対戦では弱く，攻撃スタイルや挑発ポーズから，イロモノに見られがちだが，なかなかどうして，十平衛とはまた別の意味で，プレイヤーに慕われているおじいちゃんなのだ。

個人的にタン老師には，その姿は笠智衆さん，声に志村喬さんのイメージが重なる。お二人ともお亡くなりになられているが……。

映画にもゲームにも日本にも，味のあるおじいちゃんは，いつまでもいてほしいと思わずにはいられないのだ。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：八極聖拳
- ●生年月日：1924.4.14(69才)
- ●出身地：中国
- ●血液型：A型
- ●身長・体重：163cm・46kg
- ●趣味：瞑想
- ●好きな食べ物：茶たまご
- ●得意スポーツ：太極拳
- ●大切なもの：弟子たち
- ●好きな音楽：民謡
- ●嫌いなもの：とくになし

タン・フー・ルー 闘いの基本パターン

テリー・ボガードたちの師匠タン・フー・ルーは，中国拳法の一派・八極拳の使い手だ。その小柄な体から繰りだされるキレ味鋭い技は，ときには想像もつかない距離から相手をとらえる。

タンが得意とする間合いは，強の衝波が届く距離より内側。この範囲ならばキャンセル衝波でケズったり，弱の箭疾歩で相手のジャンプをくぐって投げたり，あるいは烈千脚で吸い込んだりと多彩な行動ができる。相手の跳び込みには，しゃがみ強キックを合わせればいい。技によっては立ち強キックでもOKだ。

敵の攻撃を避けつつ得意距離に持ち込み，こちらのペースに引き込むことが基本パターンとなる。

相手との距離が遠い場合，まずタンは間合いをつめなければならない。弱パンチなどで威嚇(いかく)しつつ跳び込むのが普通だが，ときには強の箭疾歩を使ってみたい。いきなりすっとんでいくので，ガードの甘い人には案外効くぞ。

中間距離では，射程ギリギリでの衝波が，ケズりつつ敵の反撃を封じる形になるので有効だ。スキを見て弱の箭疾歩で跳び込んだり，相手の突進技を撃放で落とすのもおもしろい。

接近戦では，前に書いたように，通常技➡キャンセル衝波or箭疾歩の流れがセオリーだ。タンのリーチを甘くみている相手には，前方に伸びるしゃがみ強キックで足元をすくってやろう。影が重なる間合いでタメがあれば，烈千脚も使いたい。突進技をガードしたあとや，ジャンプ攻撃をくらったあとに使うのもいい戦法だ。

超必殺技の旋風剛拳は何かと揶揄されやすい技だが，ケズれる量が大きいので，相手の体力をケズってトドメをさすには最適と言える。

●主な対空技

・しゃがみ強キック

・撃放

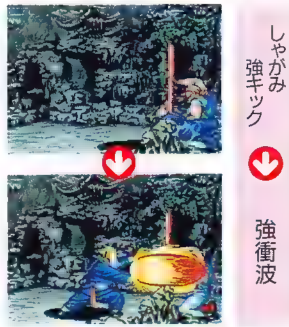
・避け攻撃

●ケズリ・コンビネーション

・弱箭疾歩➡しゃがみ弱パンチ➡しゃがみ強キック➡弱衝波

有効なキャンセル

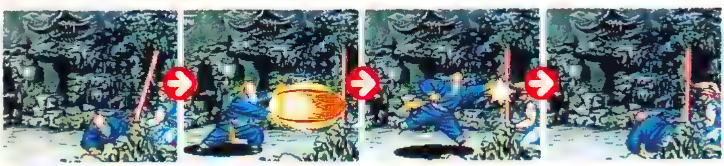
タンの守りのカナメであるしゃがみ強キックを，うまく活用していこう。



コンビネーション

しゃがみ弱キック ➡ 強衝波 ➡ 弱箭疾歩 ➡ しゃがみ強キック

コンビネーションで相手の動きを封じ，すかさず突進技で踏み込む。そこからふりだしにもどって，しゃがみ強キック➡衝波➡弱箭疾歩にもっていく。こういった単純な攻めも，唐突に使うと効果的だ。



易 連続3段

攻撃力 47

ジャンプ強パンチ ➡ 立ち強パンチ ➡ 強箭疾歩

強の必殺技を連続技に組み込めると，ダメージが飛躍的に増大するうえ，相手から反撃がこないので，非常に強力だ（ただし，失敗した場合の反撃だけは覚悟しよう）。タンの場合，箭疾歩がそれにあたる。ここでは簡単にできる強パンチのみの3段を紹介しているが，コツをつかめば，斜めジャンプ強攻撃➡近距離立ち弱パンチ×3➡しゃがみ強パンチ➡強箭疾歩の強力な6段まで可能になるぞ。



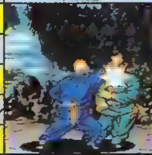
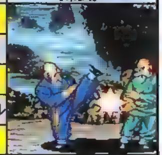
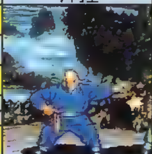
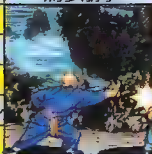
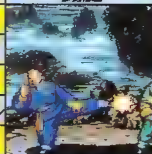
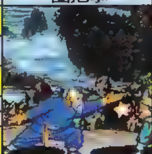
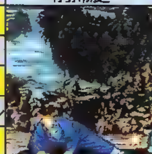
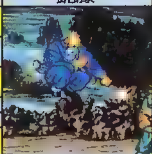
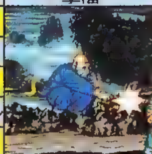
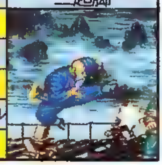
難 連続4段

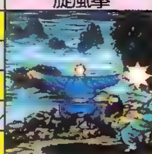
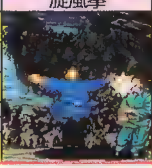
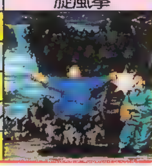
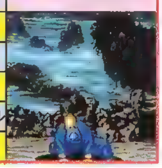
攻撃力 46

斜めジャンプ強キック ➡ 近距離立ち強キック（×2） ➡ 強箭疾歩

最初のジャンプ強キックは，できるだけ低い打点で，しかも密着するくらい近い距離で当てよう（めくりでも構わない）。つぎの立ち強キックがギリギリでつながるぞ。最後の強箭疾歩は，急いで入力すると立ち強キックの1発目でキャンセルをかけてしまうので，1発目が当たったとほぼ同時にコマンドを入力しよう。なお，ローレンスに対しては，2段蹴りである斜めジャンプ強キックを2発当てて5段にすることが可能だ。



姿勢	ボタン	技名	攻撃力	得点	キャンセル	画面
●立ち(近距離)	弱パンチ	馬歩頂肘	7	100	○	
●立ち(近距離)	強パンチ	降龍	17	200	○	
●立ち(近距離)	弱キック	釘脚	9	200	○	
●立ち(近距離)	強キック	掃踢	11	300(×2)	○	
●立ち(遠距離)	弱パンチ	冲捶	7	200	○	
●立ち(遠距離)	強パンチ	馬歩崩拳	17	300	×	
●立ち(遠距離)	弱キック	踢腿	9	300	○	
●立ち(遠距離)	強キック	後旋腿	11	400(×2)	×	
●しゃがみ	弱パンチ	圏抱掌	5	100	○	
●しゃがみ	強パンチ	虎撲子	15	200	○	
●しゃがみ	弱キック	前掃腿	7	200	○	
●しゃがみ	強キック	剪腿法	17	300	○	
●垂直ジャンプ	弱パンチ	跪膝	7	300	—	
●垂直ジャンプ	強パンチ	撃襠	17	400	—	
●垂直ジャンプ	弱キック	虎尾脚	9	300	—	
●垂直ジャンプ	強キック	後旋飛腿	19	400	—	
●ななめジャンプ	弱パンチ	跪膝	7	300	—	
●ななめジャンプ	強パンチ	撃襠	17	400	—	
●ななめジャンプ	弱キック	飛腿	9	300	—	
●ななめジャンプ	強キック	二起脚	13	400(×2)	—	

方向	ボタン	技名	攻撃力	得点	キャンセル	画面
●奥→前	ラインパンチ	旋風拳	強28弱20	400	—	
●奥→前	ラインキック	旋風拳	強28弱20	400	—	
●奥→前	ライン飛ばし	旋風拳	22	800	○	
●奥→前	ライン移動	—	—	—	—	
●前→奥	ラインパンチ	旋風拳	強28弱20	400	—	
●前→奥	ラインキック	旋風拳	強28弱20	400	—	
●前→奥	ライン飛ばし	旋風拳	22	800	○	
●前→奥	ライン移動	—	—	—	—	

特殊技

烈千掌

➡+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000

くらった相手は痛そう。それだけで狙う価値はある。タンは小さいので相手の攻撃をかわせることが多い。そのスキに捕まえよう。



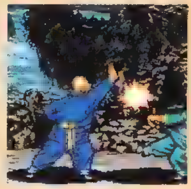
避け攻撃

避水波

防御状態で➡+Aボタン

攻撃力	得点
11	900

意外と射程が伸びるので，対地・対空ともに効果がある。しかも，ただでさえ小さい体の判定がさらに小さくなるのはオイシイ。



必殺技

箭疾歩

⬇↙⬅+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	14	600
強	22	800

地面を強く蹴って前方に踏みだし，正拳突きを打ち込む。
●ケズリ回数…1
●命中効果…弱：のけぞり
強：ダウン
●強の特徴…動作,射程,速度,反動が大きくなる



衝波

↙にため,➡+AorCボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	16	500	0.42秒
強	24	700	0.8 秒

両手に集めた気を前方に打ちだす。飛んではいかないが,飛び道具。
●ケズリ回数…1
●命中効果…のけぞり
●強の特徴…動作,射程が大きく，反動が小さくなる



撃放

Cボタン連打

攻撃力	得点
20	700

気合いを入れることで巨大な人型の気のカタマリを作りだし，上方に打ちだす。高速連射によって技の維持が可能。攻勢がでるまで無敵。
●ケズリ回数…1～3
●命中効果…のけぞり



烈千脚

↙にため,↗+BorDボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	16	700	0.42秒
強	26	1000	0.8秒

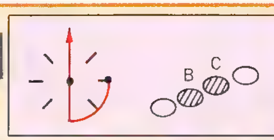
相手の身体に連発で蹴りをたたき込む。必殺技なので,基本の投げ技である「烈千掌」より捕らえる間合いが広い。
●命中効果…ダウン
●強の特徴…蹴りをたたき込む回数が多くなる



超必殺技

旋風剛拳

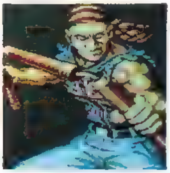
➡↘⬇⬆+BCボタン



攻撃力	得点
40	2500

空中を前方移動しながら巨大化していく旋風拳。目一杯巨大化したあとは元の大きさへ縮小していく。服が元どおりになるのは永遠の謎である。
●ケズリ回数…1～4
●命中効果…ダウン





復讐に燃える棒術使い
ビリー・カーン
BILLY KANE



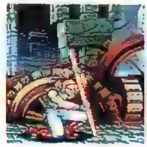


数年前、仕事仲間とのいざこざがあり、ふと手にしたパイプで多くの人に重傷を負わせてしまったビリー。それに目をつけたギースが彼を用心棒としてスカウト、同時にビリーもギースの悪のカリスマに忠誠を誓う。『餓狼Ｉ』の闘いでギースともどもボガード兄弟に敗れたビリーは、イギリスに渡り、秘かに修行に励む。そして『餓狼2』では、誰もが死んだと思われていたギースの命令により、クラウザーの部下になりすまし、その内情を探っていたのである。

WIN



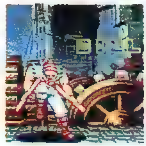
LOSE①



LOSE②



LOSE③



LOSE④



挑　発



DARK HERO BLUES

NEO・GEOクラブ SPECIAL

餓狼シリーズ全作品に登場することとなったビリー。テリーたちがライトスタッフであるならば，ビリーはダークサイド・ヒーローにあたるだろう。そもそも，「棒を手放さないビリーは，どれだけ強いか」という素朴な疑問が，彼を再び餓狼ステージに呼び込むことになった。

『2』になって妹の存在が明らかになり，「趣味：洗濯」で意外な人物像を表わすが，彼のキレそうな敵意や攻撃力はなんら変わらない。

餓狼で一番ハングリーな男。仲間にも名声にも背を向け，一人で闘うビリー。彼の使う棒術の強さ，憎しみをむきだしに闘う姿に，なにかを感じ取る人も多いのだろう。

ところで，餓狼ファンの間で，長い間物議をかもしていた話題のひとつに『ビリーはハゲか否か？』というものがあった。

デコピンペアの片割れをはり（もう一人はアンディ），バンダナを巻いているため，パッと見た目ではわからないからだった。

結局，髪の毛はあると判明して決着がついた。ただ，今でもたまに，「ビリーはスキンヘッドだ！　毛があるなんて許せん！」と主張する人もいるのだが……。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：棒術
- ●生年月日：1966.12.25(26才)
- ●出身地：イギリス
- ●血液型：B型
- ●身長・体重：179cm・77kg
- ●趣味：洗濯
- ●好きな食べ物：卵料理
- ●得意スポーツ：棒高跳び
- ●大切なもの：妹
- ●好きな音楽：パンク
- ●嫌いなもの：命令

ビリー・カーン　闘いの基本パターン

登場するキャラの中で，唯一武器らしい武器を使うのがビリーだ。その棒術は，間合いという概念が存在しないと思わせるほどの攻撃範囲を誇る。

一見飛び道具に弱そうなビリーだが，三節棍中段打ちと旋風棍は，飛び道具を消すことが可能。これを駆使して“待ち”に入れば無敵にも思えるが，三節棍中段打ちは手の先まで食らい判定があるので，無敵必殺技や避け攻撃に弱い。“待つ”にしても，攻撃を読まれないように，キャンセルやフェイントを駆使していこう。

実質的にビリーの間合いである中距離戦では，立ち弱パンチやしゃがみ弱or強パンチの先を当てながら前進し，相手の行動を封じていこう。多少離れても，足元の攻撃をかわしつつ踏み込む遠距離立ち弱キックや，足払いに強く対空能力もある遠距離立ち強パンチで接近できるぞ。キックでフェイントをかけて三節棍を伸ばす遠距離強キック攻撃も，トリッキーで効果的だ。

ジャンプ攻撃をする場合，連続技を狙うなら対空兵器にもなるパンチ，地上の相手に当てるならスライディングさえツブすキックを使おう。

接近戦では，弱パンチ➡旋風棍や，基本技で突き離してから三節棍中段打ちでケズるのがセオリー。射程が長い足払いで再び間合いをとるのもいい。

超必殺技の超火炎旋風棍は，コマンド完成と同時に全身を覆うように攻撃が発生するので，対地・対空ともに絶大な能力を発揮する。また，画面端までは届かないが，火炎の輪が前方に飛ぶので，相手に与えるプレッシャーも大きい。火炎が存在している間は動けないので，そこだけは注意しよう。

●主な対空技

- 遠距離立ち強パンチ
- 旋風棍
- 避け攻撃

●ケズリ・コンビネーション

- 遠距離立ち強パンチor立ち弱キック➡しゃがみ弱パンチ➡三節棍中段打ち
- 避け攻撃➡旋風棍

有効なキャンセル

棒の射程を警戒して守りを固めている相手に，いきなり奇襲をかけよう。



遠距離立ち弱キック ➡ 弱旋風棍

コンビネーション

ジャンプ強パンチ ➡ 弱旋風棍 ➡ 遠距離立ち弱キック ➡ 弱旋風棍

ビリーは，常にスキを見せない（読まれない）連係で相手にプレッシャーをかけることができる。相手が防御を固めたところに，いきなり旋風棍でのケズりを使い，さらにホンロウしてやろう。



易　連続3段　攻撃力 42

斜めジャンプ強パンチ ➡ 立ち強パンチ ➡ 弱三節棍中段打ち

むずかしいことは考えなくていい。とにかくジャンプしたらレバーをうしろ方向に入れてタメておき，ジャンプ強パンチ➡立ち強パンチを当てるときにレバー前＋弱パンチでOKだ。3段程度の攻撃回数で満足できないならば，斜めジャンプ強パンチ➡立ち弱パンチ×3➡弱旋風棍の5段をオススメしよう。コツは2発目の弱パンチをだしたら連射することだ。



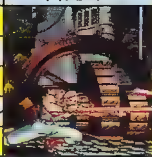
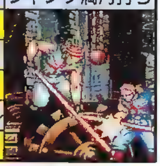
難　連続3段　攻撃力 54

斜めジャンプ強パンチ ➡ しゃがみ強パンチ ➡ 超火炎旋風棍

ビリーの基本技は見ばえのするものがいくつもあるのに対し，連続技のほうは見た目に寂しい——そんなふうに感じていた人にオススメしたいのが，情熱の超火炎旋風棍3段だ。超火炎のコマンド入力は，しゃがみ強パンチをだすと同時にすばやくするか，コマンド入力中の，レバーが下方向に入っているときに強パンチをだすか。このどちらかを好みで選ぶといいだろう。



■ビリー・カーン基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	上段突き 攻撃力 6 得点 100 キャンセル ○ 	中段打ち 攻撃力 16 得点 200 キャンセル ○ 	後ろ蹴り 攻撃力 5 得点 200 キャンセル ○ 	後ろ回し蹴り 攻撃力 12 得点 300 キャンセル ○ 
●立ち(遠距離)	恐怖大中段打ち 攻撃力 6 得点 200 キャンセル ○ 	満月打ち 攻撃力 16 得点 300(×2) キャンセル × 	新棒高跳び蹴り 攻撃力 5 得点 300 キャンセル ○ 	後ろ回転中段打ち 攻撃力 12 得点 400(×2) キャンセル × 
●しゃがみ	下段突き 攻撃力 5 得点 100 キャンセル ○ 	下段突き 攻撃力 12 得点 200 キャンセル ○ 	しゃがみキック 攻撃力 8 得点 200 キャンセル ○ 	しゃがみキック 攻撃力 14 得点 300 キャンセル ○ 
●垂直ジャンプ	脳天打ち 攻撃力 8 得点 300 キャンセル — 	飛翔棍 攻撃力 16 得点 400 キャンセル — 	脳天打ち 攻撃力 8 得点 300 キャンセル — 	飛翔棍 攻撃力 16 得点 400 キャンセル — 
●ななめジャンプ	飛翔棍 攻撃力 8 得点 300 キャンセル — 	飛翔棍 攻撃力 16 得点 400 キャンセル — 	ジャンプ満月打ち 攻撃力 8 得点 300 キャンセル — 	ジャンプ満月打ち 攻撃力 16 得点 400 キャンセル — 

	ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	水平打ち 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	飛翔旋風棍 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	大回転打ち 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	— 攻撃力 — 得点 — キャンセル — 
●前→奥	水平打ち 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	飛翔旋風棍 攻撃力 強28弱20 得点 400 キャンセル — 	大回転打ち 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	— 攻撃力 — 得点 — キャンセル — 

特殊技

一本釣り投げ　➡+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



地獄落とし　➡+Dボタン

攻撃力	得点
4	200(1回につき)



避け攻撃

しゃがみ上段打ち　防御状態で➡+Aボタン

攻撃力	得点
11	900

リーチがそこそこあり，しかも棍棒を下からすくうように振り上げるので，足元にある食らい判定をカバーできる。



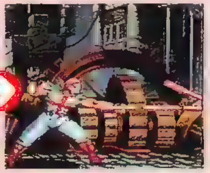
必殺技

三節棍中段打ち

⬅にため，➡+AorCボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	16	600	0.67秒
強	22	800	1秒

前方に三節棍を伸ばす。ほぼ画面端から端まで届く。
●ケズリ回数…1
●命中効果…のけぞり
●強の特徴…動作全般，攻撃の射程距離，反動が大きく(長く)なる

雀落とし

↙にため，↗+AorCボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	16	600	0.5秒
強	22	800	0.75秒

三節棍中段打ちとちがい，強でも射程は伸びず，地上にいる相手にも当たらない。
●ケズリ回数…1
●命中効果…弱：吹き飛び
　　　　　　強：ダウン
●強の特徴…動作が長くなる

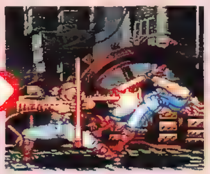



旋風棍

AorCボタン連打

	攻撃力	得点
弱	13	500
強	19	700

かけ声と共に棍棒を振り回す。飛び道具も消せるが，足元が弱点。
●ケズリ回数…1〜3
●命中効果…ダウン
●強の特徴…振り回す速度が速く，反動が大きくなる

強襲飛翔棍

↙⬇↘➡+BorDボタン

	攻撃力	得点
弱	18	700
強	24	700

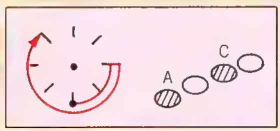
棒で飛び上がり，棍棒を振り回し落下。レバーで落下点が変更可能。飛ぶまで無敵。
●ケズリ回数…1
●命中効果…吹き飛び
●強の特徴…動作，滞空時間が大きく，反動が小さくなる




超必殺技

超火炎旋風棍

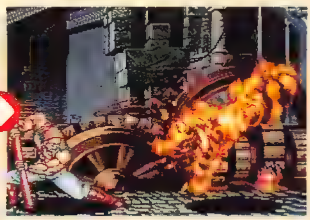
⬇↘➡↘⬇↙⬅↖+ACボタン



攻撃力	得点
38	2500

両端から炎を吹きだす棍棒を振り回し，作りだした炎の輪を前方に飛ばす。コマンド成立と同時に攻撃判定が出現する。
●ケズリ回数…1〜2
●命中効果…燃えてダウン





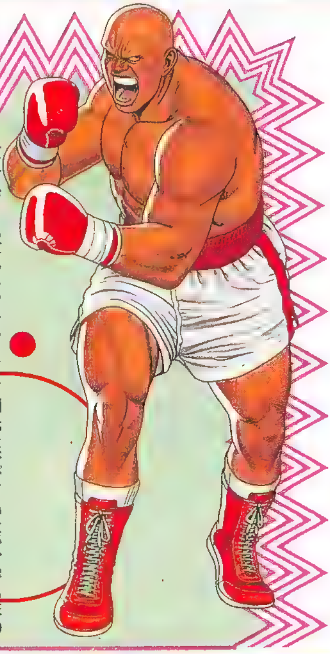


ボクシング界伝説のチャンプ アクセル・ホーク
AXEL HAWK

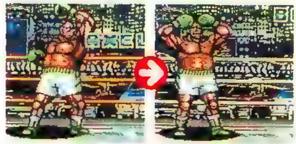


アメリカ

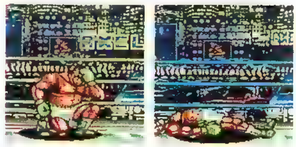
世界ヘビー級チャンピオンとして脚光を浴びていたが、寄る年の波には勝てず、自らリングを降り、自由気ままな生活を営んでいた。しかし、その闘争心を抑えきることができず、クラウザーの配下として復帰。電流ロープなどのリングで反則攻撃も辞さないファイトをつづけていたが、現在では同じヘビー級ボクサーのマイケル・マックスから必殺技「トルネードアッパー」を伝授され、現役復帰を目指してトレーニングを積んでいる。



WIN



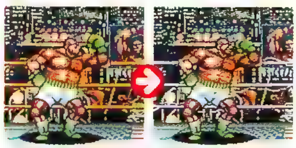
LOSE① LOSE②



LOSE③ LOSE④



挑　発



HEEL FACE DANDY NEO・GEOクラブ SPECIAL

アクセルといえば,「アクセルラッシュのとき，なんて言ってるんですか？」との問い合わせの多さを思いだす（今では，ダックのブレイクスパイラルの音声)。

『2』がでた当初は，強いキャラだったはずのアクセル。特に強パンチとまちがえて，挑発してしまった人には，思い出深いできごともあったと思う。

子供たちや，はじめて間もない人からはアクセルの攻略法の問い合わせが相ついだが，しばらくして攻略パターンが見つかるや，簡単に攻略できるキャラと化してしまった。

『SP』に至っては，最弱と呼ばれ，ますますアクセルの地位は堕ちるばかり。中には「声も身体もカッコイイ」と言ってくださるかたもいるが，アクセル・ファンにとって，しばらくつらい日々がつづくかもしれない。

醜悪な顔や体型に隠された，強いアクセルを見ることができるのは，一体いつのことだろう？

ちなみに，アクセルラッシュの声は「BUST YOU UP!（くたばっちまえ!）」。ダックのブレイクスパイラルは「YOU AN ANGEL BABY（死んじまえ)」という意味だそうです。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：ボクシング
- ●生年月日：1954.6.13(38才)
- ●出身地：アメリカ
- ●血液型：AB型
- ●身長・体重：196cm・125kg
- ●趣味：ラジコン
- ●好きな食べ物：すいか
- ●得意スポーツ：野球
- ●大切なもの：お母さん
- ●好きな音楽：ゴスペル
- ●嫌いなもの：ネズミ

アクセル・ホーク 闘いの基本パターン

ボクシングの元ヘビー級チャンピオンということで，アクセルは蹴り技を持たない。ただし，その巨体から繰りだされるパンチは，全キャラの中で1，2を争う破壊力だ。しかも，ボクシングでは反則とされる下半身への攻撃や首締めも平然とやってくる。

そんな彼の取るべき戦法は，とにかくパンチの届く間合いに持ち込むこと。トルネードアッパーという飛び道具は，スキが大きく連発すると危険。

その分，ジャンプ攻撃が下方に強力で，相手の対空兵器（スライディングでさえ）も強引に打ち破ることができる。しかし，そればかり使うと，相手もジャンプの下をくぐって投げとか，ジャンプ攻撃などで返してくる。そこで，フェイントで相手の攻撃を誘い，しゃがみ強キックで転ばしたり射程の長い避け攻撃を当てたりなど，返り討ちにする戦法も使っていこう。たとえ相打ちでも，相手のダメージのほうが大きいぞ。スマッシュボンバーによるいきなりの奇襲や，基本技からのトルネードアッパーも混ぜていきたい。

近距離に入ったら，アクセルダンスでのケズりが威力を発揮する。特に画面端に相手を追いつめてから放つと，驚くほど体力をケズりとれるぞ。また，アクセルダンスを空振りしてわざとスキをつくり，相手の攻撃を誘って，しゃがみ強キックor避け攻撃で殴り返すのも有効だ。

超必殺技のアクセルラッシュは，構えている間のスキこそ大きいが，そのあとにものすごい勢いで突進していく。中～遠距離でいきなり使ったり，相手の起き上がりに重ねてケズるのが効果的だ。近距離戦でアクセルダンスのかわりにだしてもいいが，攻撃を2回当てたあとのスキがちょっと怖い。

●主な対空技

・しゃがみ強パンチ
・ライン飛ばし

●ケズリ・コンビネーション

・しゃがみ弱キック➡しゃがみ強キック➡トルネードアッパー
・避け攻撃➡トルネードアッパー

有効なキャンセル

アクセルのパンチが届く間合いなら，キャンセル必殺技をガンガン使おう。

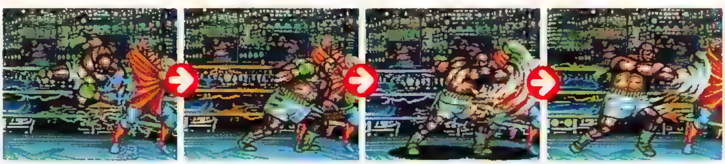


遠距離立ち弱キック ➡ 弱トルネードアッパー

コンビネーション

斜めジャンプ強パンチ ➡ しゃがみ弱パンチ ➡ 弱アクセルダンス ➡ 弱スマッシュボンバー

ジャンプで接近できたら，アクセルダンスを主体としたコンビネーションが基本。その間にさりげなくタメておき，距離が離れたところにスマッシュボンバーの奇襲で再び接近するのも効果的だ。



易 連続5段

攻撃力 45

斜めジャンプ強パンチ(パンチ) ➡ 斜めジャンプ強パンチ(肘) ➡ 立ち弱パンチ ➡ 弱アクセルダンス×2

中毒にかかった人も多い豪快な連続技。最初のジャンプ強パンチをだすタイミングを覚えよう。めくれば，ダンスを3発入れることも可能。



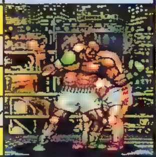
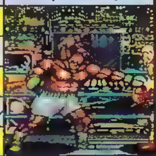
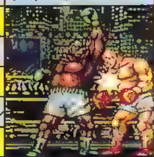
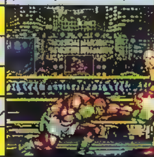
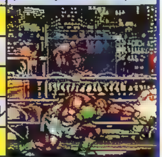
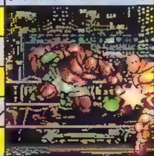
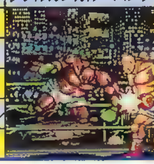
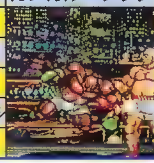
難 連続4段

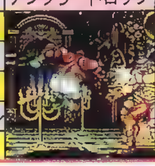
攻撃力 41

斜めジャンプ強パンチ(×2) ➡ しゃがみ強パンチ ➡ 強アクセルダンス

ベア，十平衛，舞，タン，それとしゃがんでいる相手には入らないが，クラウザー以外は確実に気絶する強力な連続技。操作も，ジャンプしたらレバーを下方向に入れ，強パンチ連射だけで勝手につながってくれる簡単さ。ただし，最初のジャンプ強パンチ2発をギリギリ入る低い打点でださないと，つぎのしゃがみ強パンチにはつながらないぞ。



体勢	ボタン	技名	攻撃力	得点	キャンセル	画面
●立ち(近距離)	弱パンチ	ボディ	12	100	○	
●立ち(近距離)	強パンチ	アンダーパンチ	20	200	○	
●立ち(近距離)	弱キック	フック	8	200(×2)	○	
●立ち(近距離)	強キック	アッパー	16	300	○	
●立ち(遠距離)	弱パンチ	ストレート	10	200	○	
●立ち(遠距離)	強パンチ	スラッシュパンチ	18	300	×	
●立ち(遠距離)	弱キック	ストライクフック	6	300	○	
●立ち(遠距離)	強キック	1ステップアッパー	14	400	×	
●しゃがみ	弱パンチ	ローライトアッパー	6	100	○	
●しゃがみ	強パンチ	ウィングアッパー	14	200	○	
●しゃがみ	弱キック	ダッキングジャブ	8	200	○	
●しゃがみ	強キック	ダッキングジャブ	16	300	○	
●垂直ジャンプ	弱パンチ	カンガルーフック	8	300	——	
●垂直ジャンプ	強パンチ	ダブルカンガルーパンチ	10	400(×2)	——	
●垂直ジャンプ	弱キック	カンガルーフック	8	300	——	
●垂直ジャンプ	強キック	ダブルカンガルーパンチ	10	400(×2)	——	
●ななめジャンプ	弱パンチ	カンガルーフック	8	300	——	
●ななめジャンプ	強パンチ	ダブルカンガルーパンチ	10	400(×2)	——	
●ななめジャンプ	弱キック	カンガルーフック	8	300	——	
●ななめジャンプ	強キック	ダブルカンガルーパンチ	10	400(×2)	——	

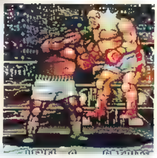
方向	種類	技名	攻撃力	得点	キャンセル	画面
●奥→前	ラインパンチ	アングリードロップ	(強)28(弱)20	400	——	
●奥→前	ラインキック	アングリードロップ	(強)28(弱)20	400	——	
●奥→前	ライン飛ばし	アトミックボンバー	22	800	○	
●奥→前	ライン移動	————		——		
●前→奥	ラインパンチ	アングリードロップ	(強)28(弱)20	400	——	
●前→奥	ラインキック	アングリードロップ	(強)28(弱)20	400	——	
●前→奥	ライン飛ばし	アトミックボンバー	22	800	○	
●前→奥	ライン移動	————	——		——	

特殊技

ヘルボンバー　➡＋Dボタン

攻撃力	得点
4	200(1回につき)

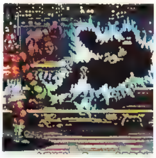
8回殴ったあと，フックでとどめ。規定数に達してない場合は小さく吹き飛び，達した場合は大きく吹き飛んで，ダウンする。



エレギアタック　⬅＋Dボタン

攻撃力	得点
4	200(1回につき)

8回締め上げたあと，奥ラインに障害物がある場合，奥へ殴り飛ばす。障害物がないか，規定数に達してない場合は，離れるだけで終わり。



ローリングバスター　➚＋Dボタン

攻撃力	得点
4	300(1回につき)

12回腕を振り回して殴ったあと，アッパーでとどめ。規定数に達してない場合は低く吹き飛び，達した場合は高く吹き飛んで，ダウンする。



必殺技

トルネードアッパー　⬇➘➡＋AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	16	500
強	22	700

アッパーを振り回すことにより，前方へ移動する小型の竜巻をつくりだす。
●ケズリ回数…1
●命中効果…のけぞり
●強の特徴…動作，速度，反動が大きくなる



スマッシュボンバー　⬋にため，➡＋AorCボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	18	600	0.75秒
強	24	800	1秒

笑い声と共に前方へ踏み込みながらのアッパー。
●ケズリ回数…1
●命中効果…弱：転倒
強：ダウン
●強の特徴…動作，射程が大きく，反動が小さくなる



避け攻撃

ダッキングブロー　防御状態で➡＋Aボタン

攻撃力	得点
11	900

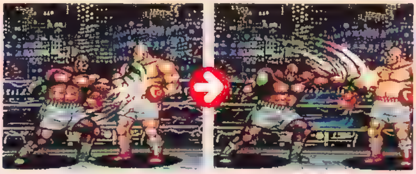
使ってみればわかるが，とにかく異様にリーチが長い。攻撃するまでの遅さなどハンディにならないくらいだ。このリーチを活かし，スキあらばバンバン使っていこう。



アクセルダンス　AorCボタン連打

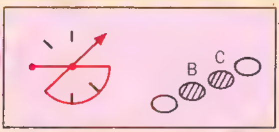
	攻撃力	得点
弱	12	500(1回につき)
強	18	700(1回につき)

右アッパー→左アッパー→左フックの順でパンチを振り回す。
●ケズリ回数…1〜4
●命中効果…のけぞり
●強の特徴…パンチを振り回す速度が遅く，反動が大きい



超必殺技

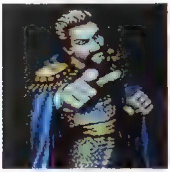
アクセルラッシュ　⬅➡➘⬇⬋➚＋BCボタン



攻撃力	得点
48	2500

かけ声と同時に両腕を振り上げ，右アッパー→左フック→左アッパーの順でパンチを繰りだす。ただし，2回当たった時点で攻撃力はなくなる。
●ケズリ回数…2 ●命中効果…高く吹き飛び，ダウン





孤高の闘牛士 ローレンス・ブラッド LAURENCE BLOOD





闘牛の本場・スペインで、数多くの猛牛に勝利し、その名声を高めていった。しかし、闘牛を素手で締め殺すほどの強さと命賭ぶりが災いしてか、表の舞台から追われることになる。その後、彼は闘牛士として培った技術を生かして、独自のマタドール殺法を会得、人と人の生命をかけた戦いの虜となった。その紳士的な風貌とはうって変わった戦いぶりは、あのクラウザーやギースをも上回ると言われている。

WIN



LOSE① LOSE②



LOSE③ LOSE④



挑発



オ・ヤ・ジの秘めごと

NEO・GEOクラブ SPECIAL

ネオジオは"おやじ"に恵まれたゲーム機である。『龍虎の拳』には藤堂竜白にMR.カラテ。『サムライスピリッツ』には柳生十兵衛。味のある"おやじ"が跳梁跋扈し,「おやじのでないネオジオ・ソフトなんて,○○のない○○」とまで言われるようになっている……らしい。

『餓狼』にしても,ギースやクラウザーなど"おやじ"は存在するが,しかし"怪しい"を形容できるおやじは,ローレンスをおいて他にいないと思う。

「握力がむちゃ強い(右100,左95ぐらい)」とか「遠距離立ち強パンチは単なる平手ではなく,相手の顔をつかんで引く攻撃だった」という話もあるが,画面ではわかるはずもない。闘牛士スタイルで現われ,マントやサーベルを駆使して攻撃する,強くてイヤなおやじなのだ。

プレイヤーの印象も薄いらしい。「牛が友だち」とか「ホモくさい」とか「『2』での攻略は苦労した」とか,その程度のものしかなかった。

そのローレンス,『SP』ではバラを切り裂き,挑発にカルメンを踊り,ますます怪しさに磨きがかかっている。ネオジオのおやじ史に残るキャラだと,個人的に思うのだが……。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：我流マタドール殺法
- ●生年月日：1960.9.4(32才)
- ●出身地：スペイン
- ●血液型：B型
- ●身長・体重：195cm・95kg
- ●趣味：フラメンコギター
- ●好きな食べ物：ビーフシチュー
- ●得意スポーツ：フェンシング
- ●大切なもの：名誉
- ●好きな音楽：フラメンコ
- ●嫌いなもの：女・子供

ローレンス・ブラッド 闘いの基本パターン

牛と戦うだけではモノ足りなくなり，我流マタドール殺法を人間相手に使用するローレンスは，長身から繰りだす攻撃に加えて，闘牛用のマントを巧みに扱う。しかも隠し持ったサーベルをいきなり使ってくるうえ，危なくなるとそれを振り回してくる危険な男だ。

遠距離戦では，強のブラッディサーベルが強力だ。前にすべっていくので，相手の技のだしぎわを突くことができる。奇襲技のブラッディカッターと併用していくといいだろう。

長射程の立ち強キックや弱のブラッディサーベルが使える中間距離は，ローレンス得意の間合い。立ち弱パンチやしゃがみ弱or強パンチをコツコツ当ててはキャンセル技でケズっていこう。

相手が跳んできたら，立ち弱キックやジャンプ弱パンチで迎え撃つ。こちらの攻撃の合い間をぬって相手が反撃してくるようなら，避け攻撃が意外に効果的だ。スライディングや足払いがくるようなら，ブラッディスピンを使おう。防御されても必ず2回ケズれるのだ。ただし，相手によっては，弱でだしても反撃される場合があるので注意したい。

近距離に入られた場合は，すみやかに押し返す。しゃがみ弱パンチをキャンセルしてのサーベルが基本だが，立ち弱パンチも利用価値が高い。相手のペースに入ってしまったら，反撃はほとんどできないので，ガードに徹しながらチャンスをうかがおう。

超必殺技のブラッディフラッシュは，超必殺技にしてはスキが少ない。特定の突進技に弱いが，バックステップで誘っておいて仕掛けたり，相手の起き上がりに重ねたり，キャンセルでケズるなど，使いこなすと強力な技だ。

●主な対空技

- 遠距離立ち弱キック
- 垂直orバックジャンプ弱パンチ
- 避け攻撃

●ケズリ・コンビネーション

- しゃがみ強パンチ→ブラッディフラッシュ
- ライン飛ばし→ブラッディサーベル

有効なキャンセル

射程の長い立ち弱パンチで牽制しながら相手の体力をケズる便利な攻撃だ。



遠距離立ち弱パンチ ↓ 弱ブラッディサーベル

コンビネーション

ジャンプ強パンチ → しゃがみ弱パンチ → 弱ブラッディスピン → 遠距離立ち強キック

ブラッディスピンは，連続技で当てるより，ケズりに使うほうが多い（2回ケズれるので）。スピンを防御したあと反撃しようとしている相手には，遠距離立ち強キックで蹴飛ばすのが意外に有効だ。



易 連続3段

攻撃力 53

ジャンプ強キック → 近距離立ち強キック → 強ブラッディサーベル

最初のジャンプ攻撃は，めくりも狙える強キックがベター。とくに，画面端にいる相手の上からキックを落とすとガード方向がわかりづらくて効果的だ。余談だが，ジャンプ強パンチ→立ち（しゃがみ）強パンチ→強サーベルや，ジャンプ強キック→立ち強キック→強ブラッディスピンだと，ボタン1つでOKの3段になるぞ（ただし，めくりはできないが）。



難 連続3段

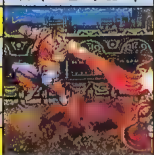
攻撃力 73

斜めジャンプ強キック → 立ち強キック → ブラッディフラッシュ

『餓狼SP』における連続技の中でも，究極に位置する超高難度の技。"着地して強キックボタンを押す瞬間にレバー入力が完成するタイミング"をマスターして，なおかつすばやくBDボタンを同時押しするのだ。ちなみにパンチ攻撃でも連続になるが，地上攻撃が立ちかしゃがみかでタイミングがちがうのでススメられない。なお，ベアにはめくらないと入らない。



■ローレンス・ブラッド基本技

	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	マントフック 攻撃力 8 得点 100 キャンセル ○ 	マントヘビーフック 攻撃力 18 得点 200 キャンセル ○ 	ホーンニーパッド 攻撃力 10 得点 200 キャンセル ○ 	ブルニーパッド 攻撃力 20 得点 300 キャンセル ○ 
●立ち(遠距離)	マントストレート 攻撃力 6 得点 200 キャンセル ○ 	クロークラッシュ 攻撃力 16 得点 300 キャンセル × 	ローレンスキック 攻撃力 8 得点 300 キャンセル ○ 	バックファイナルキック 攻撃力 16 得点 400 キャンセル × 
●しゃがみ	ロークロー 攻撃力 8 得点 100 キャンセル ○ 	ローヘビークロー 攻撃力 18 得点 200 キャンセル ○ 	ロースライド 攻撃力 10 得点 200 キャンセル ○ 	グラウンドダッシュ 攻撃力 16 得点 300 キャンセル × 
●垂直ジャンプ	マントシュート 攻撃力 8 得点 300 キャンセル —— 	マントヘビーシュート 攻撃力 18 得点 400 キャンセル —— 	フライングキック 攻撃力 10 得点 300 キャンセル —— 	フライングボマーキック 攻撃力 20 得点 400 キャンセル —— 
●ななめジャンプ	マントシュート 攻撃力 8 得点 300 キャンセル —— 	マントヘビーシュート 攻撃力 18 得点 400 キャンセル —— 	フライングキック 攻撃力 10 得点 300 キャンセル —— 	フライングボマーキック 攻撃力 20 得点 400 キャンセル —— 

	ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥↓前	フライングトマホーク 攻撃力 (強)28(弱)20 得点 400 キャンセル —— 	フライングトマホーク 攻撃力 (強)28(弱)20 得点 400 キャンセル —— 	トルネードキック 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	—— 攻撃力 —— 得点 —— キャンセル —— 
●前↓奥	フライングトマホーク 攻撃力 (強)28(弱)20 得点 400 キャンセル —— 	フライングトマホーク 攻撃力 (強)28(弱)20 得点 400 キャンセル —— 	ローリングクロー 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	—— 攻撃力 —— 得点 —— キャンセル —— 

特殊技

ヨートルー　➡+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000

ローレンスはキャラの性質上，近距離戦に持ち込まれるとツラい。そうなると，脱出手段は相打ち覚悟の攻撃か，投げ・つかみを狙うかになる。



マッドブリーカー　➡+Dボタン

攻撃力	得点
4	200(1回につき)

8回締め上げたとき，奥に障害物がある場合，そちらに放り投げる。途中で相手が離れたら，長射程の攻撃か必殺技を重ねておこう。



フライングバスター　ジャンプ中⬋⬇⬊どれか+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000

見てのとおりローレンスは背が高い。つまり，それだけ空中投げの判定が大きいとも言える。状況によりジャンプ攻撃と併用していくべし。



必殺技

ブラッディスピン

⬅にため，➡+BorDボタン

	攻撃力	得点	ため時間
弱	12	600	0.84秒
強	18	800	1秒

前方へのキリモミ・アタック。通常2回ケズる。
●ケズリ回数…1〜2
●命中効果…弱：吹き飛び
強：ダウン
●強の特徴…動作，射程，速度が大きく，反動が小さくなる。



ブラッディカッター

⬇にため，⬆+Cボタン

攻撃力	得点	ため時間
24	1000	0.84秒

相手の頭上に向かって高く舞い上がり，マントで真下に攻撃する。防御されると無防備のまま相手のそばへ着地することに。
●ケズリ回数…1
●命中効果…ダウン



ブラッディサーベル

⬅⬋⬇⬊➡+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	16	700
強	22	1000

隠し持ったサーベルで突き刺す。強なら，一定距離前方へスライドする。
●ケズリ回数…1
●命中効果…ダウン
●強の特徴…動作，射程，反動が大きくなる



避け攻撃

マタドールキック　防御状態で➡+Aボタン

攻撃力	得点
11	900

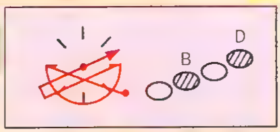
射程がそれなりにあり，食らい判定もかなり低くなるので使えそうだが，いかんせんモーションが遅い。対空としての使用は場合による。むしろ対地の中間距離で相手の必殺技に併せると効果的。



超必殺技

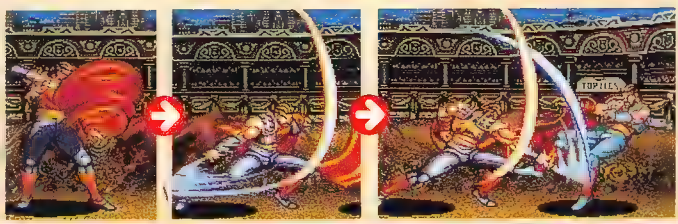
ブラッディフラッシュ

⬊⬅⬋⬇⬊➡⬋➡+BDボタン



攻撃力	得点
48	2500

隠し持ったサーベルを，閃光を発しつつ振り回す。飛び道具も消すことができるが，腕の部分の食らい判定に攻撃を受けると，一方的に負けることもある。
●ケズリ回数…1〜3

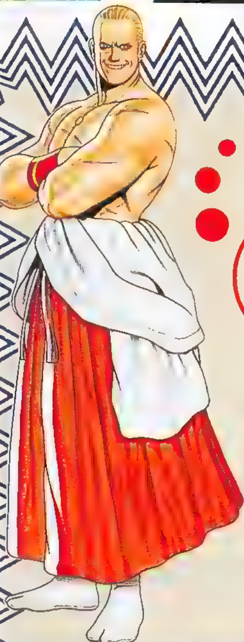




暗黒街の支配者
ギース・ハワード
GEESE HOWARD



アメリカ



八極聖拳の後継者にジェフが選ばれたことに反感を抱き、一格闘家としての人生を捨てる。ストリートファイトで得た資金とコネクションを利用し、あらゆる犯罪がうごめく暗黒の世界を支配することに成功。もともと貧しい家庭で生まれ育った彼は、自分以外の人間を信じられず、邪魔な者はつぎつぎと殺していった。しかし、そんなギースの野望も、ボガード兄弟の手により、この世から消滅させられたかに見えた。ところが……。

WIN



LOSE① LOSE②





LOSE③ LOSE④





挑　発



THE DAMN BAD FELLAS NEO·GEOクラブ SPECIAL

ギースは『1』がでた当初から，使用したいキャラクターとして名があがっていた。あの殺人的な強さを，逆に自分で使ってみたいという，プレイヤーとしての欲求をくすぐったらしい。

敵としても魅力的なキャラだったらしく，中間デモを見るために，コインを投入した人もいる。

考えてみると，ギースがいなければ『餓狼』のドラマははじまらない。彼がいなければ，ジェフが死ぬこともなかったし，K.O.F.は開催されなかった。当然クラウザーの登場もなかっただろう。ある意味，ギースは餓狼ワールドの“中心”なのだ。

趣味も前作に比べ，格段にパワーアップした。彼は『日本は好きだがアメリカが一番だと思っている』という設定はある……にしても，壮絶な甲冑（かっちゅう）コレクションである。

その甲冑の前で，もろ肌脱いで闘うギース。

ある人のお便りには，「『2』はテリーやアンディを使ってたけど，『SP』ではギースさまが上半身をお脱ぎになられると聞いて，乗り換えようかと思います」とあった。脱いで人気がでるパターンは，女性キャラばかりではなかったりして……。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：古武術
- ●生年月日：1953.1.21(40才)
- ●出身地：アメリカ
- ●血液型：B型
- ●身長・体重：183cm・82kg
- ●趣味：不特定(凝り性だが飽きっぽい)
- ●好きな食べ物：ステーキ（レア）
- ●得意スポーツ：なし（強いていえばビリヤード）
- ●大切なもの：己自身
- ●好きな音楽：ゴッドファーザー・愛のテーマ
- ●嫌いなもの：邪魔者（自分の野望を妨害する者）

ギース・ハワード 闘いの基本パターン

元祖『餓狼伝説』の敵役・ギースは，日本の古武術を使いこなす。相手の攻撃を受け流してそのまま投げる「当て身投げ」と，強力かつ高速な飛び道具「烈風拳」の２大必殺技で，攻めと守りの両面をフォローする。

ギースの基本的な戦法は，いかなる間合いにおいても烈風拳でプレッシャーをかけて，相手の動きをコントロールする，というものだ。相手の行動のでばなをくじき，そのうえで自ら攻め込んだり，あるいは相手が攻め込んでこざるを得ないようにしたり。相手の心理を読めば読むほど，ギースは確実に強くなっていくぞ。

非常に特殊な技，当て身投げは，足払いや飛び道具，低い位置に当たる必殺技以外になら，絶大な効果を発揮する。しかし，技の最中はまったく無防備になるので，相手に読まれるとみずから墓穴を掘ることになる。

お互いにジャンプ攻撃の届く中間距離では，「攻め」と「待ち」の選択肢がある。「攻め」の場合は，遠距離立ち強キックやジャンプ弱キックで接近戦に持ち込み，弱足払い→強足払い→烈風拳でケズる。「待ち」の場合は，烈風拳と強足払い，立ち弱キックを交えつつ，ジャンプしてくる相手をしゃがみ強パンチ，場合によっては上段当て身投げやバックジャンプ疾風拳で迎撃する。相手がこちらの行動の合い間を狙って立ち技orしゃがみパンチをだしてくるようなら，中段当て身投げを狙ってもいい。そのあたりの選択は，相手の行動を読みつつ決定していこう。

超必殺技のレイジングストームは，強足払いから烈風拳を撃つパターンだと思わせておいて，敵にジャンプして突っ込ませるのが効果的な使用法だ。

●主な対空技

- しゃがみ強パンチ
- 疾風拳
- 避け攻撃
- 上段当て身投げ

●ケズリ・コンビネーション

- 立ち弱キック→烈風拳
- ライン飛ばし攻撃→烈風拳

有効なキャンセル

これがなくてはギースを語れないほど，基本となるコンビネーションだ。



しゃがみ強キック ↓ 烈風拳

コンビネーション	烈風拳	→	遠距離立ち強キック	→	しゃがみ弱キック→ライン飛ばし	→	烈風拳

ギースのコンビネーションは，単調になりやすく相手に読まれやすいので，わざとスキのあるライン飛ばしを使って「引っかけ」をするのも一興。



易 連続３段

攻撃力 36

斜めジャンプ強パンチ → 近距離立ち弱パンチ → 近距離立ち強パンチ

ギースの斜めジャンプ強キックはイマイチ当てづらいので，連続技を狙うには斜めジャンプ強パンチのほうがラクだ。３発目の立ち強パンチまで入れたあとは，キャンセル烈風拳をだしてさらにケズってあげよう。ちなみに，十平衛以外の全キャラに，斜めジャンプ強攻撃→立ち弱パンチ→しゃがみ強パンチ（２段攻撃）の，連続４段も可能だ。ジャンプ攻撃のあと，少し前に歩いてから立ち弱パンチをだすのがコツ。



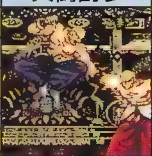
難 連続４段

攻撃力 42

垂直ジャンプ強キック(×２) → しゃがみ強パンチ(×２)

何とも単純明快な４段だが，垂直ジャンプ強キックが２発当たるベア，アクセル，ローレンス，ギース，クラウザーに対してのみ成立する（クラウザーに対しては，ジャンプキックのあと，少し前に歩いてからしゃがみ強パンチ）。十平衛以外はジャンプ攻撃１段からの３段止まりだ。なお，この連続技をさらに突きつめると，垂直ジャンプ強キック→少し歩いて近距離立ち弱パンチ→しゃがみ強パンチ２段の連続５段まで可能になるぞ。入るのはベア，アクセル，ローレンス，ギースの４人。ギースも意外に連続技が多彩なヤツなのだ。



	弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	村雨打ち 攻撃力 8 得点 100 キャンセル ○ 	水月打ち 攻撃力 18 得点 200 キャンセル ○ 	稲妻蹴り 攻撃力 10 得点 200 キャンセル ○ 	天倒殺活二段蹴り 攻撃力 20 得点 300(×2) キャンセル ○ 
●立ち(遠距離)	天破拳 攻撃力 6 得点 200 キャンセル ○ 	踏み込み中段打ち 攻撃力 16 得点 300 キャンセル × 	秘中蹴り 攻撃力 8 得点 300 キャンセル ○ 	電光回し蹴り 攻撃力 18 得点 400 キャンセル × 
●しゃがみ	夜光突き 攻撃力 6 得点 100 キャンセル ○ 	昇天明星打ち 攻撃力 11 得点 200(×2) キャンセル ○ 	踝蹴り 攻撃力 8 得点 200 キャンセル ○ 	草ずり返し 攻撃力 14 得点 300 キャンセル ○ 
●垂直ジャンプ	天倒割り 攻撃力 6 得点 300 キャンセル —— 	天倒打ち 攻撃力 16 得点 400 キャンセル —— 	霞蹴り 攻撃力 8 得点 300 キャンセル —— 	飛び電光回し蹴り 攻撃力 14 得点 400(×2) キャンセル —— 
●ななめジャンプ	新天倒割り 攻撃力 6 得点 300 キャンセル —— 	飛び連打拳 攻撃力 16 得点 400 キャンセル —— 	飛び人中蹴り 攻撃力 8 得点 300 キャンセル —— 	飛び込み殺活蹴り 攻撃力 14 得点 400 キャンセル —— 

	ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	大鳳凰拳 攻撃力 強28 弱20 得点 400 キャンセル —— 	虎殺蹴り 攻撃力 強28 弱20 得点 400 キャンセル —— 	秘中竜巻打ち 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	———— 攻撃力 —— 得点 キャンセル 
●前→奥	大鳳凰拳 攻撃力 強28 弱20 得点 400 キャンセル —— 	虎殺蹴り 攻撃力 強28 弱20 得点 400 キャンセル —— 	不動殺活裏拳 攻撃力 22 得点 800 キャンセル ○ 	———— 攻撃力 —— 得点 —— キャンセル —— 

特殊技

片手投げ

➡+Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



真空投げ

↘+Cボタン

攻撃力	得点
26	1200



虎殺掌

➡+Dボタン

攻撃力	得点
4	200(1回につき)



避け攻撃

燕返し

防御状態で➡+Aボタン

攻撃力	得点
11	900

攻撃途中の射程が長く，対空にもなる。他の技と併用して使うと強力だ。



必殺技

烈風拳

⬇↘➡+Aボタン

攻撃力	得点
16	500

気を込めた腕を，弧を描くように振り回し，地をはうエネルギー波を作りだす。



ダブル烈風拳

⬇↘➡+Cボタン

攻撃力	得点
22	700

烈風拳の強化版。煙を巻き上げている間も攻撃力がある。烈風拳より反動大。



疾風拳

ジャンプ中に⬇↙⬅+AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	12	600
強	18	800

空から下方へ弾を打つ。
●強の特徴…弾が速く，ギースの落下速度が遅い。

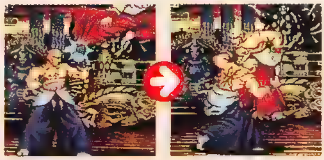


上段当て身投げ

⬅↙⬇↘➡↗+Bボタン

攻撃力	得点
18	700

空中からの相手の攻撃と，特定の必殺技を受け止めて投げる。構えて硬直している間(0.2秒間)だけ受け止め判定がある。



中段当て身投げ

⬅↙⬇↘➡↗+Dボタン

攻撃力	得点
18	900

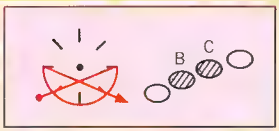
相手の地上の基本技を受け止め，地面にたたきつける。ジャンプ攻撃，しゃがみの蹴り技，必殺技（例外あり）に対しては無効。



超必殺技

レイジングストーム

↙➡↘⬇↙⬅↘+BCボタン



攻撃力	得点
48	2500

腕を真上で交差させて構えたのち，勢いよく振り下ろし，地面からギースの周りを包むようなエネルギー波を噴きださせる。
●ケズリ回数…1
●命中効果…ダウン

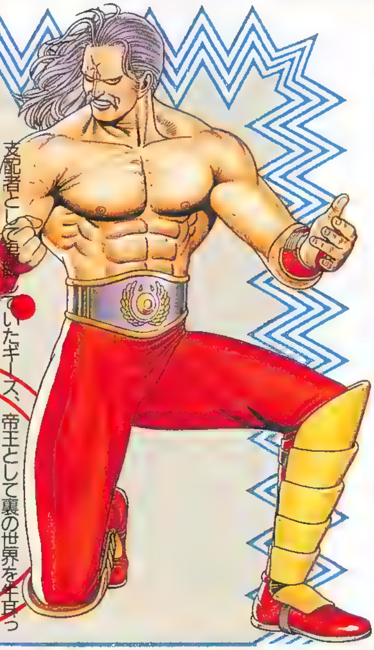




恐るべき"闇の帝王" ヴォルフガング・クラウザー WOLFGANG KRAUSER



ドイツ

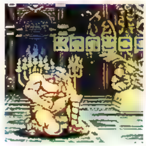


支配者として君臨していたギース、帝王として裏の世界を牛耳っていたクラウザー。皮肉にも、2人は腹ちがいの兄弟であった――。どちらも互いの存在を認めておらず、クラウザーはこの因縁に決着をつけ、表世界をも征服しようともくろんでいた。しかし、その対決を前にして、ギースが敗れたことを知り、ボガード兄弟をはじめとするキング・オブ・ザ・ファイターズの出場者たちへ、その魔手を伸ばすことを決意する。

WIN



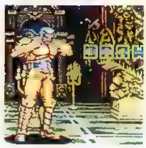
LOSE① LOSE②



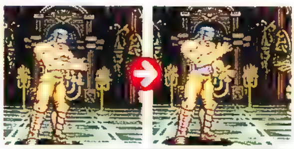


LOSE③ LOSE④





挑　発



INTOLERANCE

NEO・GEOクラブ SPECIAL

仲間内である日,「クラウザーは本当に"悪"か?」という疑問が持ちあがった。クラウザーは,純粋に表社会を目指しただけである。キムはクラウザーを悪呼ばわりするが,表社会への進出そのものは悪いことではないという意見。それがそもそもの議論の発端だった。いろいろ討議したが,結局「直接悪事に加担していよーが,いまいが,キムから見れば悪なんだ」で終わってしまった。

「闇」=「悪」かどうかはともかく,彼が『餓狼2』の立て役者であることはまちがいない。

貴族で,お金持ちで,自分の闘いの場にオーケストラを持ち込むクラウザー。ある餓狼ファンは,クラウザーのことを『ぱぱ』と呼んでいる。どういうところを見てそう呼ぶのか,なんとなくわかる気もする。

ただ,『SP』でのクラウザーは,ちょっと冴えない。当て身投げもギースのほうが上だし,おまけにかつての三闘士たちが,自分に刃向かってくる。クラウザーにとって,堪えがたい内容になってしまった。

でも基本性能では決してギースにひけは取らない。彼を使いこなして『闇の帝王』に返り咲くのも夢ではないはずだ。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：総合格闘術
- ●生年月日：不明（年齢不明）
- ●出身地：ドイツ
- ●血液型：A型
- ●身長・体重：200cm・145kg
- ●趣味：中世の骨董品
- ●好きな食べ物：なんでも
- ●得意スポーツ：スポーツに興味はないが，やれば何でもできる
- ●大切なもの：騎士道精神
- ●好きな音楽：クラシック
- ●嫌いなもの：虚栄・虚構

ヴォルフガング・クラウザー 闘いの基本パターン

総合格闘術を極めた男・クラウザーは,「闇の帝王」の名にふさわしく,全キャラ中最強レベルの破壊力と射程距離を誇る。

相手の攻撃は届かないが,こちらの攻撃が当たる間合い——これが「帝王の間合い」だ。上段と下段のブリッツボールの強・弱を打ちわけて安易な接近を阻み,相手の跳び込みは立ち強パンチか強or弱のレッグトマホークで撃墜する。不意を突いて立ち強パンチを伸ばすのも,相手のでばなをくじけるので効果的だ。

近距離では,立ちorしゃがみ弱キックからのブリッツボールで相手をはじきだす。飛び道具で対抗してくる相手なら,ジャンプ弱or強パンチのボディプレスや,弱レッグトマホークで間合いを詰めつつ迎撃し,コンビネーションでケズったのち再び距離をとろう。

相手の攻撃が当たる間合いはあまり得意ではないので,立ち弱キックからのキャンセル下段ブリッツボールでつき離したい。もし相手のペースにハマった場合は,コンビネーションのわずかなスキを見つけて,弱足払いや弱パンチなどを強引にだすといい。

最初のうちはギクシャクして扱いづらいクラウザーだが,相打ちが有利に働くその破壊力を活かして,大胆に攻めていこう。その中で,遠距離でのケズりと,中間距離での攻撃の組み立てかた,接近されたときの弱攻撃での追いだしかたを体得していけばいい。

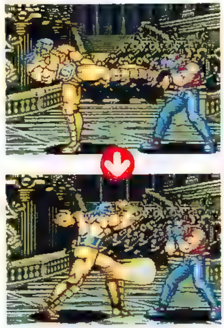
超必殺技のカイザーウェーブはスキが大きいが,奥ラインが障害物の三闘士ステージでは,抜群の威力を持つ。その他のステージではライン移動で逃げられてしまうので,使うなら相手の起き上がりに重ねてケズろう。

●主な対空技
- レッグトマホーク
- 遠距離立ち強キック
- 遠距離立ち強パンチ
- ジャンプ弱キック

●ケズリ・コンビネーション
- 立ち弱パンチ➡下段ブリッツボール
- 立ち弱キック➡弱レッグトマホーク

有効なキャンセル

この弱キックは射程が長く,キャンセルもかけられるので,有効に使おう。

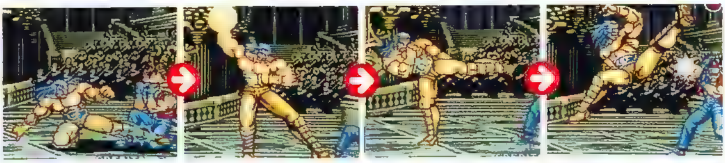


遠距離立ち弱キック ↓ 下段ブリッツボール

コンビネーション

しゃがみ弱キック ➡ 弱下段ブリッツボール ➡ 遠距離立ち弱キック➡弱下段ブリッツボール ➡ 弱レッグトマホーク

接近戦になったとき,ただ基本技を何発か当ててキャンセル必殺技で離すのではもったいない。チャンスがあれば可能な限りキャンセル必殺技を当てて,プレッシャーをかけつつケズっていきたい。



易 連続3段 攻撃力 42

斜めジャンプ強キック ➡ 近距離立ち強パンチ ➡ 弱レッグトマホーク

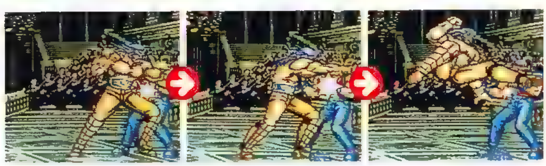
クラウザーの連続技では一番強力。十平衛以外には入る。注意するところは,ジャンプ攻撃の打点と,コマンド入力の方向。クラウザーはジャンプ力があるので,ジャンプ攻撃がよくめくりになる。表か裏かをきちんと見極めないと,レッグトマホークのつもりが下段ブリッツボールに化けるぞ(むろん,連続では入らない)。

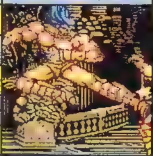
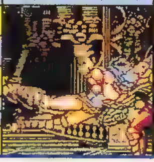
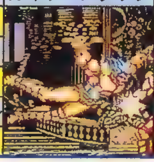
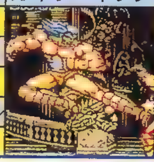
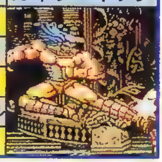


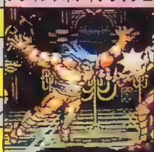
易 連続3段 攻撃力 30

近距離立ち弱パンチ ➡ 近距離立ち強パンチ ➡ 弱レッグトマホーク

これも十平衛以外には入る。近距離の立ち弱パンチは攻撃がでるまでが遅いが,引っ込むのは早い。そのため,立ち強パンチにギリギリつながるのだ。ボタンはタイミングよく目押しすることになるが,それほどむずかしくはない。キャンセルのタイミングも多少余裕があるぞ。この3段を決めたあとは,そのままケズりの嵐に相手をたたき込んでしまおう。



		弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち(近距離)	技名	デスクロー	ダブルデスクロー	サイドキック	ハイキック
	攻撃力	8	12	10	22
	得点	100	200	200	300
	キャンセル	○	○	○	○
					
●立ち(遠距離)	技名	バーチカルフック	サブマリンアッパー	ローキック	ミドルキック
	攻撃力	8	18	8	20
	得点	200	300	300	400
	キャンセル	○	×	○	×
					
●しゃがみ	技名	ディレートカッター	グランドカッター	ディレートキック	グランドキック
	攻撃力	6	16	8	16
	得点	100	200	200	300
	キャンセル	○	○	○	○
					
●垂直ジャンプ	技名	カイザーキック	カイザーキック	カイザーキック	カイザーキック
	攻撃力	8	18	10	20
	得点	300	400	300	400
	キャンセル	——	——	——	——
					
●ななめジャンプ	技名	カイザーアタック	カイザーアタック	カイザーキック	カイザーキック
	攻撃力	8	18	10	20
	得点	300	400	300	400
	キャンセル	——	——	——	——
					

		ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	技名	スライディングボディクラッシュ	フライングボディクラッシュ	クラウザーカッター	——
	攻撃力	(強)28(弱)20	(強)28(弱)20	22	——
	得点	400	400	800	——
	キャンセル	——	——	○	——
					
●前→奥	技名	スライディングボディクラッシュ	フライングボディクラッシュ	クラウザーカッター	——
	攻撃力	(強)28(弱)20	(強)28(弱)20	22	——
	得点	400	400	800	——
	キャンセル	——	——	○	——
					

特殊技

ニースマッシャー

➡＋Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



リフトアップブロー

↘＋Cボタン

攻撃力	得点
26	1000



ネックハングブロー

➡＋Dボタン

攻撃力	得点
4	200(1回につき)



避け攻撃

クラウチングアッパー

リーチはあるが，巨体ゆえの悲しさ，攻撃の位置が高すぎる。使うことは少ない。

防御状態で➡＋Aボタン

攻撃力	得点
11	900



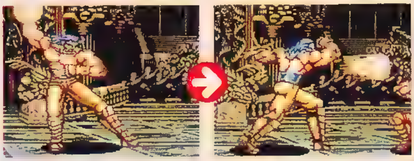
必殺技

上段ブリッツボール

⬇↙⬅＋AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	15	500
強	22	700

腕から放つ火炎弾。タンと舞は立ったままでかわせる。
●ケズリ回数…1
●命中効果…燃えてダウン
●強の特徴…動作，弾の速度，反動が大きくなる

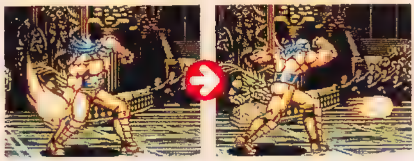


下段ブリッツボール

⬇↙⬅＋BorDボタン

	攻撃力	得点
弱	15	500
強	22	700

上段〜のようにしゃがんで避けられることがない。
●ケズリ回数…1
●命中効果…燃えてダウン
●強の特徴…動作，弾の速度が大きく，反動が小さくなる



レッグトマホーク

⬇↘➡＋BorDボタン

	攻撃力	得点
弱	16	1000
強	22	1100

体をひねり，前方ジャンプしながらのあびせ蹴り。
●ケズリ回数…1
●命中効果…のけぞり
●強の特徴…動作，射程，速度，反動が大きくなる

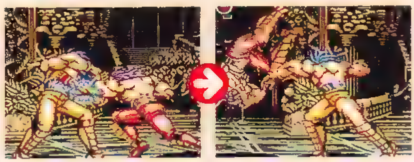


当て身投げ

⬅↙⬇↘➡↗＋AorCボタン

	攻撃力	得点
弱	18	900
強	18	900

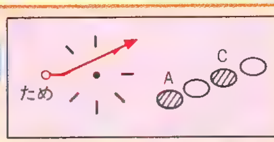
相手の攻撃を受け止め，反対方向へ投げ飛ばす。ギースの中段当て身投げと同じ。ジャンプ攻撃，しゃがみ蹴り技，必殺技（例外あり）に対しては無効。 ●強の特徴…なし



超必殺技

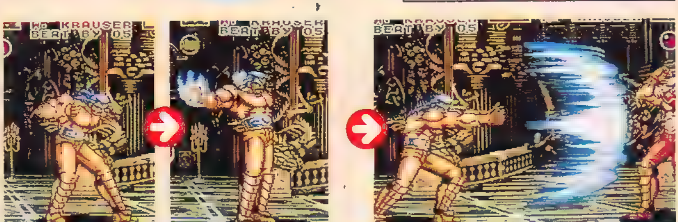
カイザーウェーブ

⬅にため，↗＋ACボタン



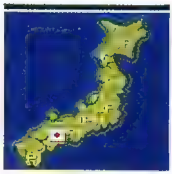
攻撃力	得点	ため時間
40	2500	1秒

両手に気をため，大きく横に開いたのち前方に突きだし，巨大なエネルギー波を発射する。ライン移動，飛び退き以外の回避手段はほとんどない。
●ケズリ回数…1
●命中効果…ダウン





心優しき無敵の龍
リョウ・サカザキ
RYO SAKAZAKI



日本



唯一の肉親である妹・ユリ（母親は事故死、父親は行方不明）が何者かの手によって誘拐されたため、行方を追ってサウスタウンへと足を踏み入れた極限流空手の使い手。もともと、『餓狼伝説』と『龍虎の拳』という二つのゲームには、サウスタウン以外の接点はないと思われていた。しかし、スーファミ版の『龍虎の拳』では、リョウとボガード兄弟の意外なつながりが描かれていたのだ。あのギースがユリ誘拐に関わっていたとは……！

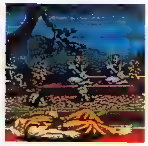
WIN



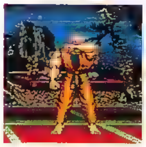
LOSE①



LOSE②



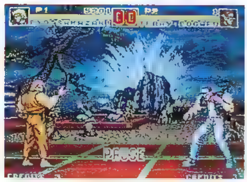
LOSE③



LOSE④



挑発



闘龍は眠っている

NEO・GEOクラブ SPECIAL

さて，ここまで『餓狼SP』登場キャラ15人を記してきた。

ゲームをプレイするうえでの各キャラクターの性能，また対戦での闘いかたは，さまざまなところで語られているし，本書でもくわしく解説されている。そこで，このコラムでは，餓狼ファンが各キャラクターに対し，どういう考えを持って接しているかを重点的に書いてきた。

だから，彼について書くべきことは，今のところ，ない。

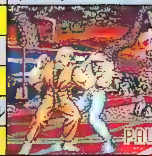
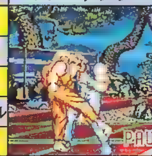
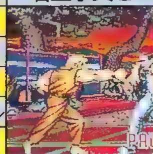
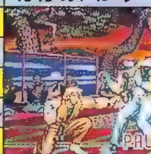
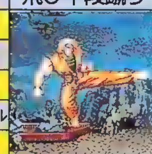
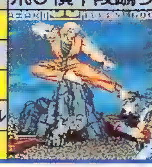
彼——リョウ・サカザキ。『龍虎の拳』の主人公であり，『餓狼SP』のゲスト・キャラクター（ラストボスではない）である。

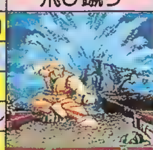
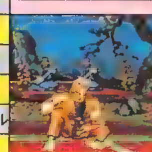
彼の登場については，いろいろ思うところがある人もいるだろう。彼自身の鬼のような強さに，泣いている人も多いと思う。ただ，ひとつだけ言えるとするならば，世界観と時間経過の設定の関係上，龍虎キャラと餓狼キャラが本当に相まみえることはありえない。このイベントは，あくまでも番外戦であり，“夢の対戦”なのだ。

闘神は眠っている。自分と対等に闘える，強い相手の訪れを静かに待っている。その彼の眠りを覚まし，引導を渡すのは「あなた」なのだ。

CHARACTER DATA

- ●格闘スタイル：極限流空手
- ●生年月日：8月2日（23才）
- ●出身地：日本
- ●血液型：O型
- ●身長・体重：179cm・68kg
- ●特技：どこでも寝れること
- ●好きな食べ物：餅，納豆
- ●好きな言葉：努力，根性，義理人情
- ●大切なもの：友人，妹
- ●好きな音楽：音楽はよくわからない
- ●嫌いなもの：足がいっぱいついた虫（ムカデなど）

		弱パンチ	強パンチ	弱キック	強キック
●立ち（近距離）	技	ひじ打ち	ボディーブロー	ローキック	右上後ろ回し蹴り
	攻撃力	8	18	10	20
	得点	——	——	——	——
	キャンセル	——	——	——	——
					
●立ち（遠距離）	技	左正拳突き	右正拳突き	左上段横蹴り	左上後ろ回し蹴り
	攻撃力	6	16	8	18
	得点	——	——	——	——
	キャンセル	——	——	——	——
					
●しゃがみ	技	かがみパンチ	伸び上がりアッパー	かがみ足払い	かがみ回し打ち
	攻撃力	6	16	8	18
	得点	——	——	——	——
	キャンセル	——	——	——	——
					
●垂直ジャンプ	技	飛びひじ打ち	飛び下段正拳	飛び中段蹴り	飛び中段蹴り
	攻撃力	8	18	10	16
	得点	——	——	——	——
	キャンセル	——	——	——	——
					
●ななめジャンプ	技	飛びひじ打ち	飛び下段正拳	飛び横下段蹴り	飛び横下段蹴り
	攻撃力	8	18	10	16
	得点	——	——	——	——
	キャンセル	——	——	——	——
					

		ラインパンチ	ラインキック	ライン飛ばし	ライン移動
●奥→前	技	飛び蹴り	飛び蹴り	中段回し蹴り	——
	攻撃力	強28弱20	強28弱20	22	——
	得点	——	——	——	——
	キャンセル	——	——	——	——
					
●前→奥	技	飛び蹴り	飛び蹴り	中段後ろ回し蹴り	——
	攻撃力	強28弱20	強28弱20	22	——
	得点	——	——	——	——
	キャンセル	——	——	——	——
					

特殊技

谷落とし

攻撃力	得点
26	——

相手を引き込み，体をひねって地面にたたきつける。『龍虎の拳』では巴投げを使っていたリョウだが，秘かに特訓していたらしい。



避け攻撃

避け後ろ蹴り

攻撃力	得点
11	——

飛び道具を避けるためにだしてくるが，弱の飛び道具を避けようとして勝手に当たってくれる。特訓お疲れさま，と言ってあげよう。



必殺技

リョウに隠された秘密とは？

『餓狼ＳＰ』のゲストキャラとして登場するリョウ・サカザキ。じつは彼には大変な秘密が隠されていることが判明した。そう，多くの人が予想していたとおり…。

虎煌拳

	攻撃力	得点
弱	16	——
強	22	——



飛燕疾風脚

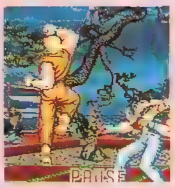
	攻撃力	得点
弱	12	——（×２）
強	19	——（×２）





ビルトアッパー

	攻撃力	得点
弱	10	——（×３）
強	17	——（×３）



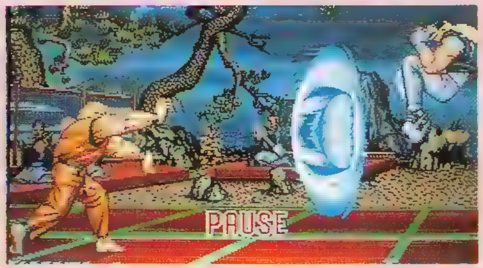
暫烈拳

攻撃力	得点
8	——



覇王翔吼拳

攻撃力	得点
30	——

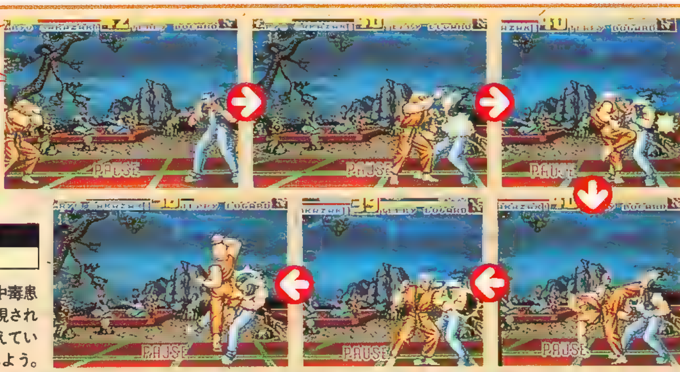


超必殺技

龍虎乱舞

攻撃力	得点
48	——

当時，あまりの衝撃に各地で中毒患者が続出したアノ超必殺技も再現されているぞ。秘かに攻撃回数が増えているので，機会があれば数えてみよう。

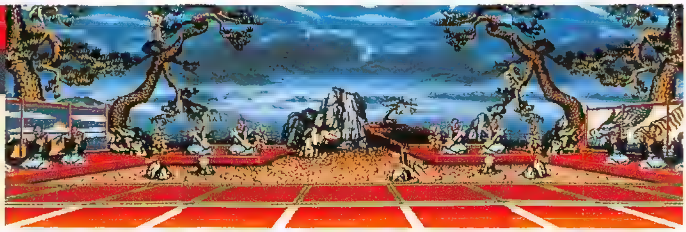


ステージ背景ギャラリー

『餓狼SP』に登場する16種類のステージを，まとめて紹介しよう。当然，十平衛やビリーなどのステージの隠し背景（ファイナルROUNDに見られる）もバッチリ掲載したぞ。ここに載せた写真と『餓狼２』の背景をくらべてみると，さまざまなちがいが見つかってビックリ。ちなみに，テリー，アンディ，舞のステージは背景が強制スクロールする関係上，とてつもなく横長になるので，２ページ見開きで紹介した。ステージによっては，10画面以上の絵が使われているなんて，まさに脱帽ものだね。

リョウSTAGE
日本（高知）

よーく見ると，左上にジョン・クローリーとミッキー・ロジャース，中央に藤堂竜白，右にリー・パイロンとユリ・サカザキがいることに気づいたかな？



ベアSTAGE
オーストラリア（アリス・スプリングス）

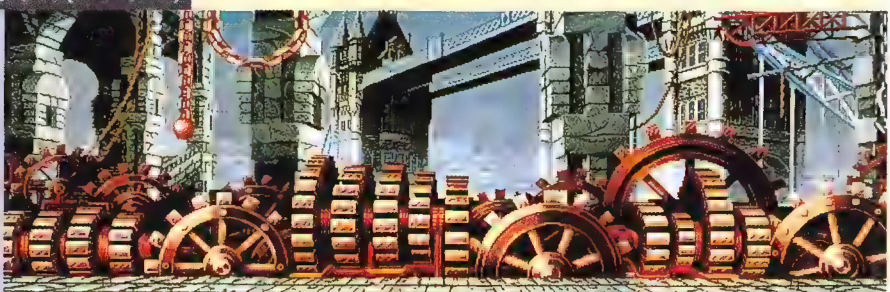
世界最大の一枚岩，エアーズロックがバック。『２』とくらべると，トレーラーの文字が「BIG BEAR」から「SPECIAL」に，観衆の１人が「兄貴」になっている。



ビリーSTAGE
イギリス（ロンドン）

歯車が並んでいるところを見ると，どうやら時計台の内部らしいけど，これがあのビッグ・ベン（大時計）の内部かは不明。ファイナルROUNDは「趣味：洗濯」であるビリーらしい演出だ。

ノーマル



ファイナルROUND



十平衛STAGE
日本（熊本）

前作では山水画や鳥獣画が描かれていたついたてが，今回はすべて人物画になっている。ファイナルROUNDのアレについては，もはや何も言うまい。こうして並べると，じつに圧巻だ。

ノーマル



ファイナルROUND



キムSTAGE
韓国（ソウル）

南大門の前で闘う。前作の見知らぬ親子連れがキムの家族になったぞ（夜間では登場しない）。

ノーマル



ラウンド3（夜間）





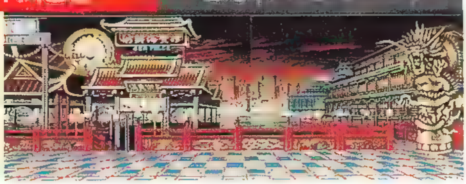
ギースSTAGE
アメリカ（サウスタウン）



ギースの趣味である甲冑コレクションがバック。最初に登場するフスマのデザインが全部ちがうことにも注目しよう。

←チンSTAGE
香港（アバディーン）

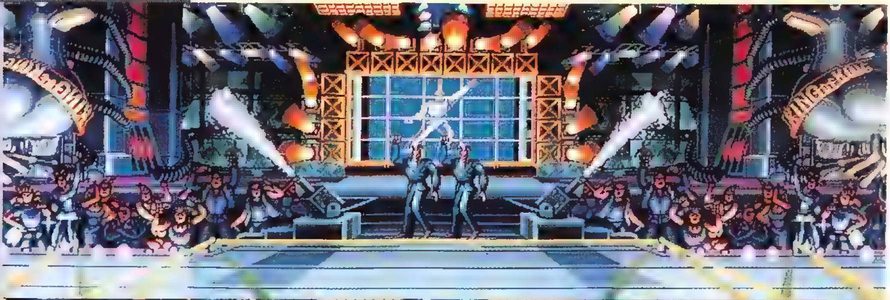
「2」ではただの小船だったのが，チン所有の豪華客船になった。



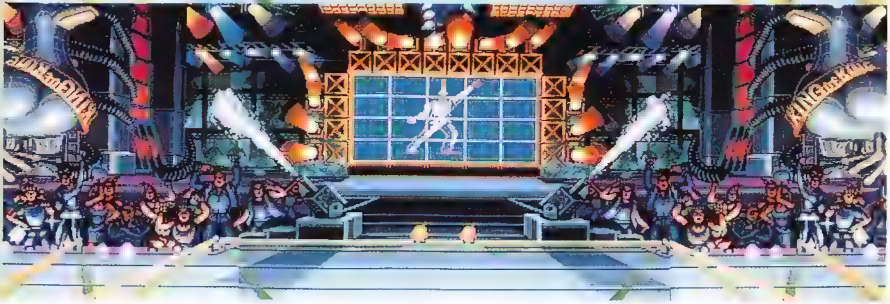
ダックSTAGE
アメリカ(ベイエリア)

バックのスクリーンに映される「FATAL FURY (海外版『餓狼伝説』)」の文字が印象的。ファイナルROUNDになると，中央にいた２人のダンサーがヒヨコにスリ変わるのだ。

ノーマル



ファイナルROUND



ヒガシSTAGE
タイ(チェンマイ)

前作同様，バックのヘンな踊りがおもしろいけど，『餓狼SP』では何と言っても，ファイナルROUNDの怪しいシルエットが爆笑もの。じつは，カワウソの尻尾だったりして(マニアックに迫る)。

ノーマル

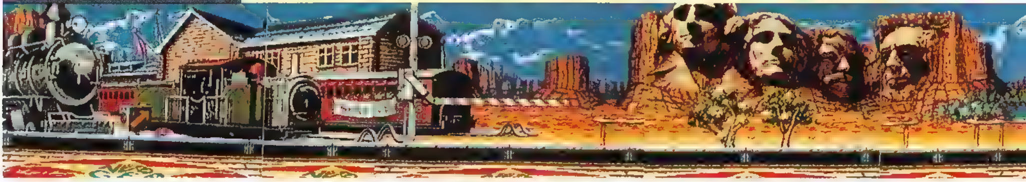


ファイナルROUND



テリーSTAGE
アメリカ(西部・アルバカーキ)

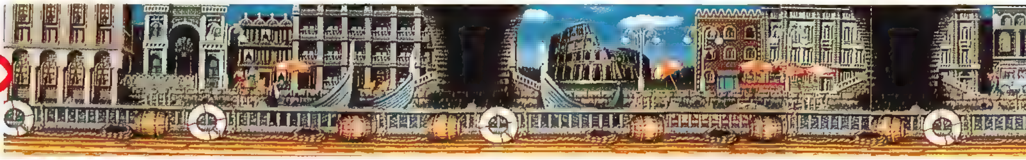
走る列車の荷台で闘うチャレンジャーなステージ。背景が右へスクロールするため，異様に長くなってしまった。岩山に彫られた顔には，じつは秘密が……(→P.194参照)。



アクセルSTAGE
アメリカ(ニューヨーク)

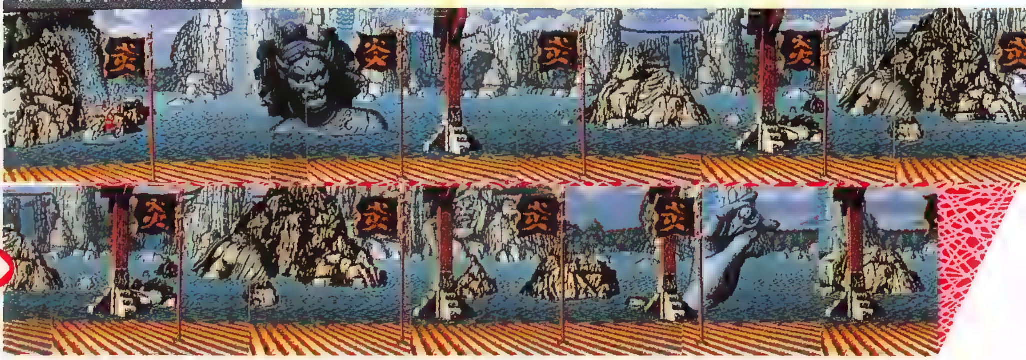
電流ロープに囲まれたリングが舞台。遠くにあるビルのデザインが「2」とはちがう。ダック対アクセル戦のファイナルROUNDでは，コーナーにヒヨコが出現する。





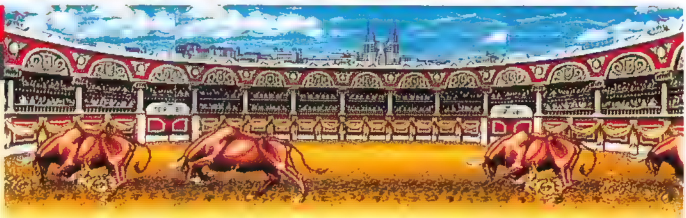
舞STAGE
日本(青木ヶ原・樹海)

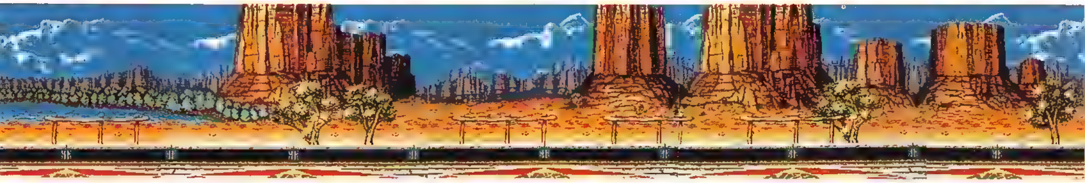
鳥居や仏像が浮かぶ幻想的な河川で，巨大なイカダに乗りながら闘う。全部見るのに1分半もかかる，とんでもない長さのステージだ。ところで，最初にチラリと登場するニンジャはもしや……。



ローレンスSTAGE
スペイン(パンプローナ)

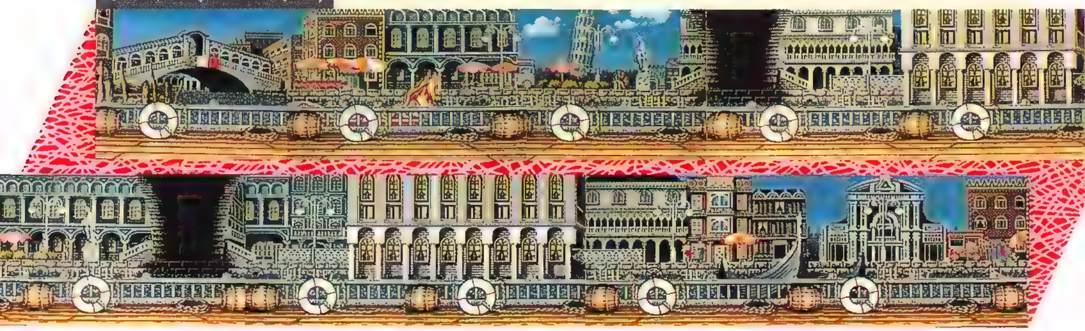
バックで闘牛が走っているが，何匹いるのか不明(1分間で約120匹登場する)。眠いのに眠れない人は画面を見ながら「ウシが1頭ウシが2頭……」と数えよう。

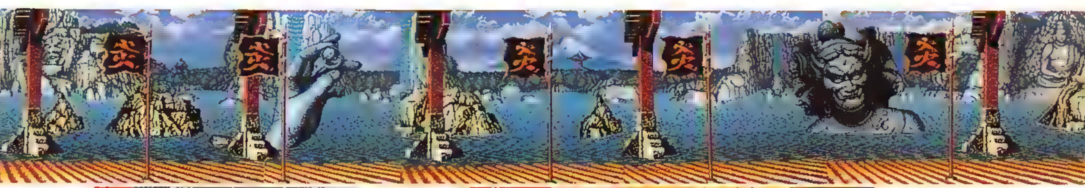


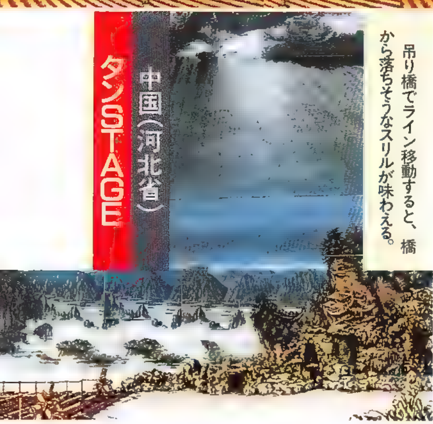


アンディSTAGE
イタリア(ベネツィア)

途中には，ピサの斜搭やコロセウム（闘技場）といったイタリアの名所が登場するので，観光気分を味わうこともできるぞ。路上には，テリーと舞が観戦にきているのに気づいたかな？







タンSTAGE
中国(河北省)

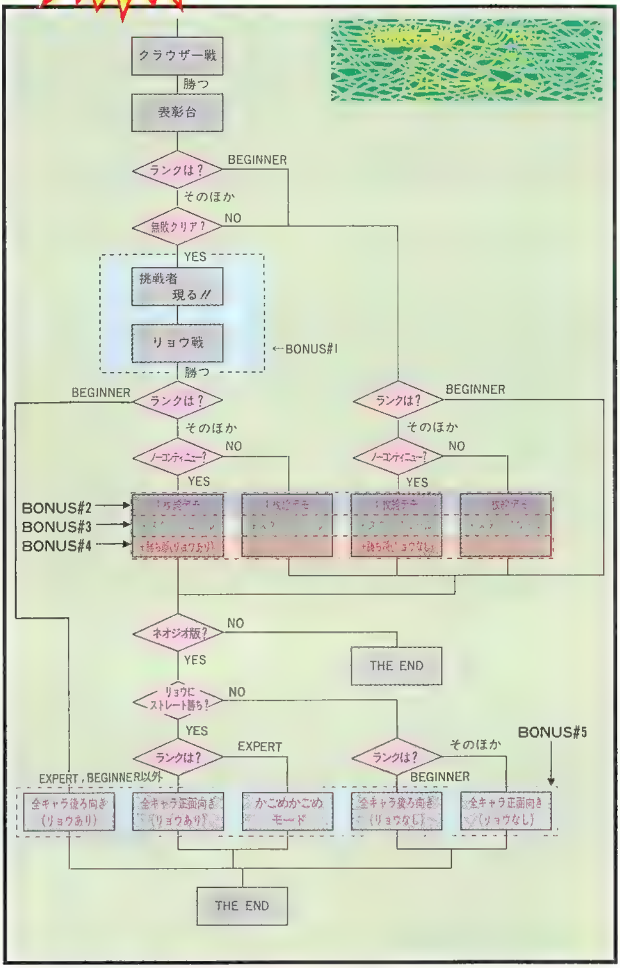
吊り橋でライン移動すると、橋から落ちそうなスリルが味わえる。

クラウザーSTAGE
ドイツ(ミッテルゲビルデ)



モーツァルトの楽曲をBGMに、総勢60名のオーケストラ楽団が出演するオペラ劇場が舞台。ただし、指揮者がいない。

これで完璧 ALL ABOUT ENDING



このあとに紹介している隠れキャラをはじめ，『餓狼SP』には，「○○をすれば……」といった隠しフィーチャーの類が多い。数種類あるエンディングも，そのひとつだ。

左のフローチャートを見てほしい。ここに記したBONUS#2~5というのが，『餓狼SP』の全エンディング。なかでも，18パターンの中からランダムで8パターンを表示するBONUS# 3は必見だ。なお，わかりにくい選択欄の項目については，下記を参考にしてくれ。

●BEGINNER

ネオジオ版だけのランクなので，MVS版でプレイしている人は，これに関する選択肢を無視しても構わない。

●ノー・コンティニュー

一度もゲーム・オーバーにならずに最後までクリアすること。途中で乱入されても，その勝負に負けさえしなければノー・コンティニュー扱いとなる。なお，メモリカードを使用してスタートした場合は，コンティニュー扱い。

●無敗クリア

すべての対戦に2勝0敗で勝ってクリアすること。条件さえ満たしていれば，コンティニューしてもかまわない。なお，無敗データはメモリカードに保存できるので，ストレート勝ち→負け→セーブ→ストレート勝ち，を繰り返せば，リョウに会うことは，そうむずかしくない（はず)。

BONUS #1 リョウ・サカザキと夢の対決

発売前から登場が噂された『龍虎の拳』の主人公・リョウと対戦できる。出現デモの「挑戦者現る！」は『龍虎』で乱入されたときのデモと一緒なのだ。



▲いつもなら，この画面がフェード・アウトしてエンディングだけど…



▲いきなり，こんな画面に。ド迫力の画面と音声がカッコイイ



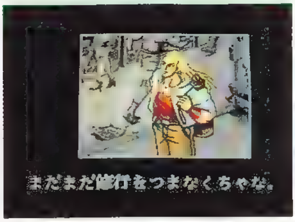
▲まさに夢の対決＝ドリーム・マッチ。リョウを操作したい……!!

BONUS-2 キャラクターごとのエンディングを一挙に紹介

テリー・ボガード



アンディ・ボガード



ジョー・ヒガシ



ビッグ・ベア



山田十平衛



チン・シンザン



キム・カッファン



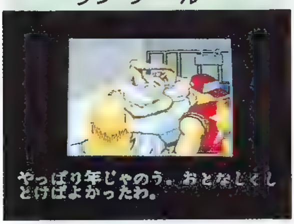
不知火 舞



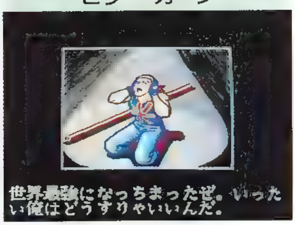
ダック・キング



タン・フー・ルー



ビリー・カーン



アクセル・ホーク



ローレンス・ブラッド



ギース・ハワード



ヴォルフガング・クラウザー



BONUS 遊び心満載のスタッフ・ロールだ

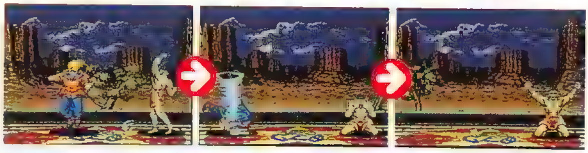
決定的瞬間#1 キング・オブ・ザ・ファイターズにもセクハラ問題が!?

日本での特設会場で事件は起きた。容疑者のローレンス・ブラッド(32)は，女性出場者S(18)に勝負と偽って身体を触った模様。取り調べに対し，ブラッドは「私は女子供など相手にしない」と無実を主張しているが，警察では余罪がないか事情聴取をつづけている。



決定的瞬間#2 ダック誘拐事件，公開捜査に踏み込む!!

人気ダンサーのダック・キング氏が誘拐された事件の公開捜査として，誘拐現場の始終を収めた映像が公表された。この映像では，トランクス少年が放った竜巻に連れ去られるダック氏の姿が映されており，警察では重要参考人として，この少年の行方を追っている。



決定的瞬間#3 鬼気迫る決戦に謎の乱入者!!

クラウザー対ギース戦の開始直後に，とんだハプニングがあった。両者が攻めかかろうとした瞬間，場外から観客が乱入し，「ワタシよりお金持ちは許さないでしゅよぉぉぉ」と意味不明な言葉を発しながら，会場内を走り回ったのだ。このため試合開始は30分後に延期された。



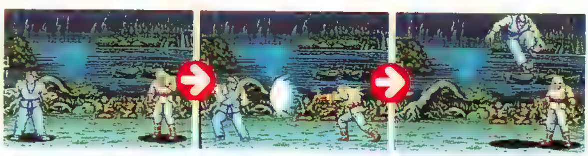
決定的瞬間#4 サウスタウンの英雄に老人虐待の噂が!?

ボガード(兄)対山田戦では，両者とも互角の攻防を見せていたが，シビレを切らした山田がボガードに攻めかかり，ストレートの前に破れ去った。ところが，そのときに吹き飛んだ山田の入れ歯が観客の同情を誘い，一部では「老人に対して……」との声が……。



決定的瞬間#5 油断大敵!!アンディ屈辱の一撃

先日の最終戦は，ボガード(弟)選手の圧倒的勝利に終わると思われたが，最後の最後に番狂わせが起こった。勝利を確信したボガードがガッツポーズをとったスキに，カッファン選手の蹴りが後頭部を直撃，ボガードは脳震盪(のうしんとう)を起こしてダウン。惜しくも勝利を逃した。



決定的瞬間#6 鬼の山田，最終奥義さえも敗れる!!

カーン選手の棒術に接近戦が困難となった山田選手は，得意のセンベイ手裏剣で応戦。しかし，手持ちのセンベイも底を尽き，攻め手がなくなったかと思われたが，土壇場になって自分の履いていたゲタを投げるという秘密兵器を披露。しかし，あっさりと返されてしまった。



決定的瞬間＃7 狂気のテリー，凶器使用の疑い!?

ボガート（兄）対クラウザー戦のインターバル中，ボガードがファン・サービスで投げた帽子がクラウザーに命中，全治２か月の重傷を負わせた。運営委員会はボガードが帽子の中に何らかの凶器を忍ばせた疑いがあるとして事情を追及している。



決定的瞬間＃8 復讐の男ビリー，またしても敗れる!!

今年もリターン・マッチに燃える男，カーン選手が出場した。しかし，カッファン戦において，三節棍の接続部が分断，カーンは放心状態となったために棄権負け。どうやら，修行と試合で三節棍を酷使するあまり，老朽化に気づいていなかったようだ。



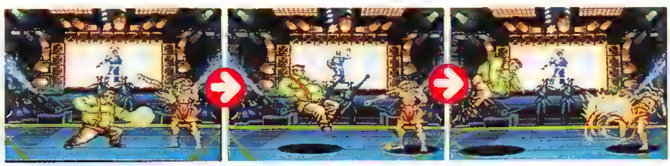
決定的瞬間＃9 ビッグ・ベア，日本の味に舌つづみ

久しぶりの休暇を楽しむベア選手は，山田選手のもとを訪問。プロレスラーと柔道家という，日米を代表する格闘家同士の対面となった。山田はベアに日本の味を知ってもらおうと，和菓子として名高いセンベイをほおばり，今後の抱負などを語り合った。



決定的瞬間＃10 チン・シンザン，新必殺技を考案

太極拳の奥義を極め，破岩激や大太鼓腹打ちといった奇抜な必殺技を考案したシンザン選手だが，ジョー選手との試合でもド肝を抜く技を披露した。しかし，爆弾（？）の形がヒヨコということが災いし，各国の愛鳥協会から抗議が殺到しているとか。



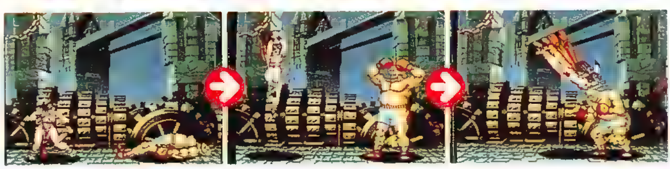
決定的瞬間＃11 花より談合，裏切りの予感!!

現役復帰を目指す正統派ボクサーとして落ち着いてきたホーク選手だが，最近になって，ある疑惑がささやかれはじめた。その原因が，偶然カメラに押さえられたギースとの密会現場。２人がいくつかの会話を交わしている模様が，はっきりと写されている。



決定的瞬間＃12 不知火選手，正面衝突事故!?

不知火選手の猛攻にダウンしたホーク選手が，最後の気力をふりしぼって立ち上がった。そこで，とどめを仕掛けた不知火だが，慌てたためか目測を誤り，ホークにおいしい体当りをしてしまう。結局，ホークは再ダウンしたが，その顔は微笑みに満ちていた。



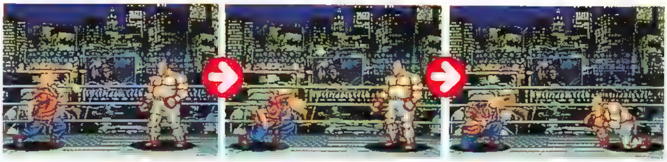
決定的瞬間#13 タン老師，テレビゲームに夢中

八極聖拳の名手であるタン老師は，ボケ防止にテレビゲームをはじめた模様。同じゲーム好きのボガード(兄)選手からもらった赤い帽子をかぶりながら遊んでいるそうだが，この格好は数年前に発売されたゲーム・コミックに影響されたものと思われる。



決定的瞬間#14 アクセルは動物愛好家だった

頭にヒヨコを飼っていることで有名なダック選手が試合中，ふとしたはずみでヒヨコを吹き飛ばしてしまう。あわやというところで，観戦にきていたホーク選手が受け止めた。日頃は冷血ボクサーとして知られるホークの意外な一面を見ることができた。



決定的瞬間#15 白昼の出来事!!出場者同士の熱愛現場

大勢の観客が見守るなかで，ボガード(弟)選手が不知火選手に抱きつくという，大胆不敵な行動を見せた。この件について，ボガードは「組み技を仕掛けただけ」とコメントしているが，かねてから噂のあったカップルだけに，その真相は定かではない。



決定的瞬間#16 テリー・ボガード，格闘家から手品師に転向か!?

ボガード(兄)対ベア戦で，ベアの挑発に耐えかねたボガードがパワーゲイザーをベアに……と思いきや，爆炎の代わりに無数のヒヨコが出現。観客から拍手喝采を浴びた。不況の影響で，ストリートファイターも多角経営を余儀なくされたか？



決定的瞬間#17 ベアの新必殺技，その名も……

ベアボンバーという新しい必殺技をひっさげ，大会に出場したベア選手だが，さらなる必殺技を考案。屋外で記者会見を開き，新必殺技を披露することになった。しかし，その破壊力のあまり，ほとんどの記者が失神。記者会見どころではなくなった。



決定的瞬間#18 リョウも老人には弱かった!!

物理学者という意外な顔も持つタン老師は，このたびの実験で，頭と布の摩擦エネルギーで，あらゆるエネルギー波を消滅するバリアの発生に成功した。しかし，タン老師は「げえむばらんす」のため，格闘試合での使用は控えるそうだ。



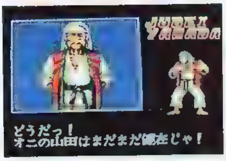
BONUS 4 ノー・コンティニューでクリアすると……















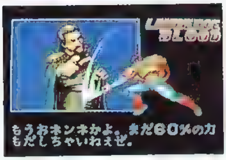


















BONUS 5 さらに……

ネオジオ版（家庭用）では，スタッフ・ロールのあとに，MVS版（アーケード）では表示されないデモ画面が5種類も用意されている。これは難易度や最後の相手（クラウザーかリョウか）によって内容が変化するので，88ページのフローチャートを参考に，すべてのデモが見られるようにガンバろう。

BEGINNERレベルで
クラウザーに勝つ



EASY～EXPERTレベルで
クラウザーに勝つ



BEGINNERレベルで
リョウに勝つ



EASY～MVSレベルで
リョウに勝つ



EXPERTレベルで
リョウに勝つ



隠れキャラクターの出現条件を完全解析!!

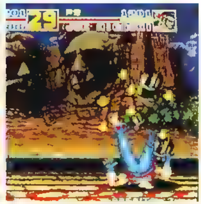
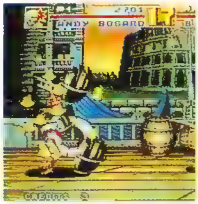
ゲームのスパイスとも言える「隠れキャラ」は，シューティングやアクションなら当たり前のように登場するのに，どうも格闘ゲームではカゲが薄い。ところが，この『餓狼SP』には，これでもかというぐらい隠れキャラや隠し背景が登場しまくるのだ。ただし，それが何種類あるのか，そしてどうすれば出現するのかは，あまり知られていないと思う。ということで，その条件と画面を完全網羅してみた。

なお，出現条件にある「ラウンド４」とは，第３ラウンドでドロー（かダブルKO）したあとに闘うラウンドのこと。ちなみに，ラウンド４でドローにすると両者失格となるので注意しよう。

テリー面ほか　ヒヨコ乱舞

■条件…残り時間を45秒以下にし，両者の体力が同じときに写真のオブジェクトを壊す（ライン移動がやりやすい）。

壊れたオブジェクトから大量のヒヨコが出現し，画面内を走り回るぞ。



テリー面　空飛ぶキム①

■条件…ラウンド４まで進み，残りタイムを20秒以下にする。

とにかく，インパクト度バツグンの隠れキャラ。対戦相手にキムがいるときに出現させると，かなり笑える構図となる。



アンディ面　ヒヨコの行列①

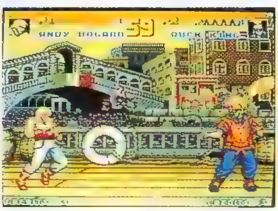
■条件…なし。

隠れていない隠れキャラ。最初は２匹しかいないが，ラウンドが進むごとに２匹ずつ増え，ラウンド４では8匹がズラーっと並ぶのだ。ただし，後述のバイクが出現すると数が減る。



アンディ面　ダイナマイトなバイク

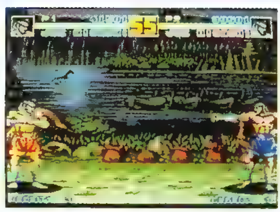
■条件…ラウンド４がスタートするときに，対CPU戦（1P戦）の場合は，スコアの万の位（５ケタ目）を0に。対戦（2P戦）の場合は，二人のスコアの万の位の合計が，０か16になるようにしておく。



ヒガシ面　UMA（未確認生命体）出現

■条件…ラウンド４まで進む。

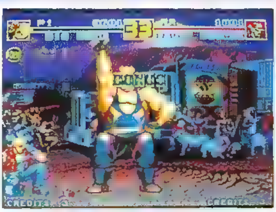
何のヘンテツもない湖と観衆たちが一変。湖には怪しげなシルエットが浮かび，観衆たちはそのシルエットを拝むかのごとく，ひれ伏してしまうのだ。



ベア面　空飛ぶキム②

■条件…残り時間がゾロ目のとき（00は不可）に勝負を決定（ダブルKO可）させる。

テリー面の隠れキムとちがって，サイズが小さすぎるので，これがキムだということに気づかなかった人もいるのでは？



チン面　客船がダライ○ス

■条件…チン対チンでラウンド４まで進み，船が所定位置に移動するまで（約40秒間）試合をつづける。

『餓狼SP』で追加されたチン所有の豪華客船に，こんな仕掛けがあったとは……。



十平衛面　スーパーな表札

■条件…ラウンド４まで進む。

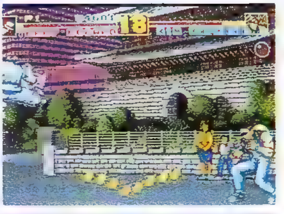
画面いっぱいに「山田十平衛」と表示（？）される。この画面は，背景ステージ・ギャラリー（→P.84）にも紹介してあるので，そちらもご覧あれ。



キム面　ヒヨコの行列②

■条件…ランダム（1/256の確率）で出現。

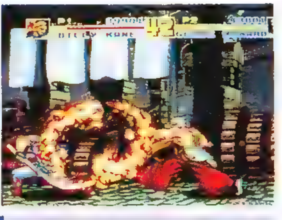
普通のバイクと同様，中間ラインで出現。とにかく出現率が低いので，『餓狼SP』をやりこんでいる人でも，見たことがない人も多いはず。必見だ。



ビリー面　洗濯物

■条件…ラウンド４まで進む。

「趣味が洗濯」というビリーの性格を象徴した隠し背景。十平衛の隠し背景と同様に，出現条件が簡単なので，発売直後から存在が広まっていたようだ。



アクセル面　電流爆破ヒヨコ

■条件…ダック対アクセルでラウンド４まで進み，時間切れにする（勝敗問わず）。

時間切れまで左右のコーナーにいたヒヨコが，ロープの上を走ってから大爆発。対ＣＰＵ戦でも出現する。



十平衛を使用　センベイ乱舞

■条件…スコアの３～４ケタ（百と千の位）と５～６ケタ（万と十万の位）の合計が59のときに負ける。たとえば，スコアが15,800点のときは，01＋58＝59となり，条件が成立することになる。



キム面　ジェットなバイクおやじ

■条件…ランダム（1/128の確率）で出現。

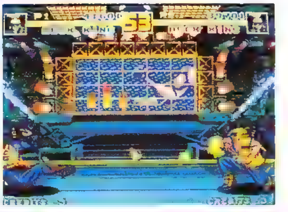
奥ラインのさらに奥で，バイクが画面を横切る。その時間は約0.1秒と，まさに疾風のごとし。夜のラウンド（雪が降る）では，絶対に出現しない。



ダック面　ヒヨコのダンス①

■条件…ダック対ダックでラウンド4まで進む。

ラウンドの開始から終了まで出現。どちらのヒヨコも決まった動きをするので，『餓狼SP』を極めたい人は，それぞれの振付けをマスターすべし（無茶）。



タン面　ヒヨコのダンス②

■条件…ダック対タンでラウンド４まで進みダックが勝つ。

背景にある穴からヒヨコが出現（拡大？）して飛び跳ねる。スクロールの位置によっては見えないこともあるので注意しよう。



ローレンス面　ヒヨコのウェーブ

■条件…夜以外のラウンドで，残り時間がゾロ目のとき（00は不可）に勝負を決定（ダブルKO可）させる。

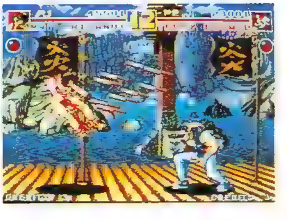
夜のラウンドだと，勝ったときに花火が上がるため，条件を満たしてもヒヨコが出現しないのだ。



舞を使用　扇子乱舞

■条件…十平衛のセンベイ乱舞と同じ。

注意してほしいのは，自分のスコアが左記の条件を満たして，自分が負けなければいけないということ。なお，対戦しているステージの制限は一切なし。



『餓狼SP』のテレビCF3本を紹介

『餓狼SP』のCFは3バージョンあり，それぞれテリー，アンディ，ヒガシが主役になっている。CFの秒数によって，途中で挿入されるゲーム画面の割合が変化する。

出演者リスト

●テリー…リチャード・ビュープレ●アンディ…カーティス・ウェード・ウェルズ●ヒガシ…ベニー・ウォン●ギース…ミッキー・ジェームス・モンテラ●舞…晴山ミキ

テリー・ボガード編

CFはどれも，敗北➡舞が名前を叫ぶ➡ギースとの勝負➡勝利という構成で，最後はゲーム画面と同じ必殺技でギースを倒すのだ。



アンディ・ボガード編

CFのアンディは，ゲームよりもクールなイメージが強い。最初のやられポーズが少し……だけど，BGMがクラウザーのテーマ曲でカッコイイ。



ジョー・ヒガシ編

最初のアングルがちょっと危険か？　最後のスクリューアッパーは，ただ殴り飛ばしているだけという噂も……。別名・聖闘士星矢（セイントセイヤ）編。

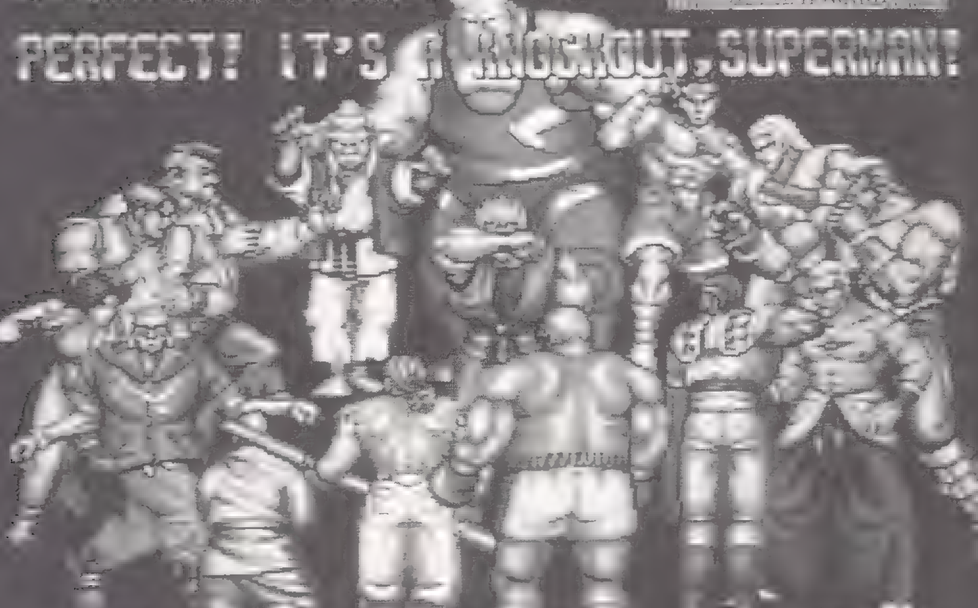


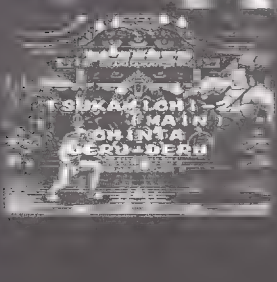
第3章

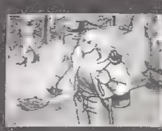
これでキミもエンディングが見られる！
対CPU戦完全攻略

この章では，対CPU戦の攻略法を一気に紹介するぞ。ただし，ここに掲載したのは，アーケード版の「レベル4」か，ネオジオ版の「MVS」モードで，山田十平衛を最初の相手に選んだときのものだ（クラウザーだけは最初の相手がチン）。『餓狼SP』では，モードや敵の順番を変えると，アルゴリズムまで変わってしまうので注意してくれ(→P.194)。なお，どのパターンもあえて「避け攻撃」を使わずに構成してある。








まだまだ修行をつまなくちゃな。



技の弱さはテクニックで補おう

テリー・ボガード



VS 山田十平衛

間合いを離して立ち弱パンチを連打すると，挑発（センベイを食べる）をしてくるので，そこに強バーンナックルを当てる。十平衛の体力が赤くなるまではこの繰り返しだ。

赤くなったら，十平衛とは反対側のラインから，低いキックのライン攻撃→しゃがみ強キック→弱パワーウェーブの連係で体力をケズっていこう。

VS キム・カッファン

しゃがんだまま，キムが攻撃を仕掛けてくるのをじっと待つ。跳んでくるか，ライン飛ばしの攻撃範囲まで近づいてきたら，弱ライジングタックルで迎撃しよう。万が一ガードされても，そのあとにだしてくる飛燕斬をしゃがんで避けて，降りぎわを投げればいい。

各攻撃が当たったら，すぐにつぎのライジングタックルをためておくこと。


◀この間合いでだせば、ライン飛ばしに当たるぞ

VS チン・シンザン

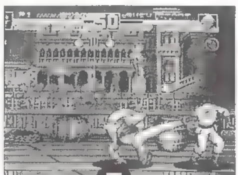
バックステップでお互いが画面端にいるくらいの間合いにして，強パワーウェーブを連発する。これだけで氣雷砲と破岩激は完璧に相殺できるのだ。大太鼓腹打ちは，ガードしたあとに降りぎわをしゃがみ強キックで迎撃できる。そのあと，またパワーウェーブの連発に持ちこめば大丈夫だ。

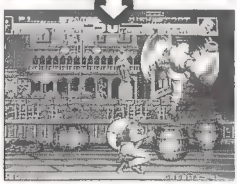
VS アンディ・ボガード

ライン移動を繰り返したり，ジャンプ弱キック→しゃがみ強キック→弱パワーウェーブで押したりしながら，アンディを画面端に追いこもう。

追いこんだら，しゃがみ強キックを「ギリギリで当たらない位置で」だす。すると，昇龍弾を空振りするので，降りぎわにしゃがみ強キックを当てよう。

そのあと，起き上がりにしゃがみ強キックを空振りしてやると，また昇龍弾をだすので，パターンにハメよう。


▶この間合いでしゃがみ強キックをだすと……


▶昇龍弾をすかせるので降りぎわを攻撃しよう

VS 不知火　舞

ジャンプ弱キック→弱ライジングタックルの連続技か，早めにジャンプ強キックをだして跳びこみ，着地と同時に投げる「すかし投げ」か，好きな方法で攻めよう。


▶すかし投げは、キックをジャンプ上昇中にだす

VS ダック・キング

まずは画面端まで下がって，ライン移動をしよう。すると，ダック・キングがライン攻撃をしてくるので，ガードをして，つぎの攻撃に備える。

ニードルローを仕掛けてきたら，そのまましゃがみガードで防いだあとにしゃがみ強キック。それ以外の攻撃なら，すかさずしゃがみ強キック（勝手に当たってくれる）だ。

転んだら，またライン移動をして，ダックのライン攻撃を待とう。

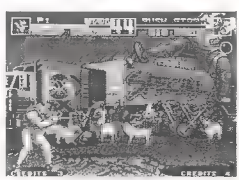
VS テリー・ボガード

基本はVSアンディと同じ。ライン移動を繰り返して，テリーを画面端へ追いこんでから，しゃがみ強キックでライジングタックルを誘発，降りぎわにしゃがみ強キックを当てる……というパターンに持っていく。

VS ビッグ・ベア

はじまったら，バックステップでお互いが画面端にいるくらいに間合いを離してから挑発をしよう。

すると，ベアはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックのコンビネーションを使ってくるので，ベアのジャンプが頂点にきたときにこちらも跳んで，着地と同時に投げる。これを繰り返す。


◀このときにジャンプするとちょうどいいぞ

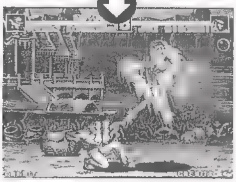
VS ジョー・ヒガシ

両者が画面端にいるくらいの間合いで立ち弱パンチをだすと，ハリケーンアッパーを撃ってくるので，ジャンプ強キックを早めにだして跳びこもう。ヒガシはタイガーキックをだしてくるが，着地と同時にガードできるので，降りぎわを投げる。

そのあと，距離をとってから立ち弱パンチをだすと，またハリケーンアッパーをだすので，パターンにハメよう。



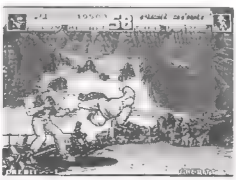
◀なるべく遠めからジャンプ強キックで跳びこむ



◀タイガーキックの降りぎわを投げてしまおう

VS タン・フー・ルー

ひたすら箭疾歩を待つ。だしてきたら，ガードしてから立ち強パンチ→弱バーンナックルの連続技を当てる。これが基本だ。箭疾歩を待っているとき，タンに近づかれすぎると烈千脚をくらうおそれがあるので，寄ってきたらしゃがみ強キックで追いはらおう。



▶あまり近づかれると，烈千脚をくらうぞ

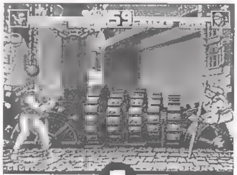
VS ビリー・カーン

はじまったら，バックステップでお互いが画面端にいる間合いにしてから，挑発をしよう。

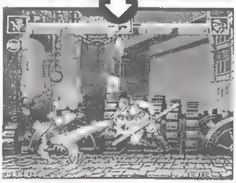
すると，ビリーは立ち弱キックをだすので，しゃがみ強キックで迎撃する。

転んだら，起き上がりに弱パワーウェーブをかぶせるように撃つ。ガードしたら，つづけて強パワーウェーブを撃つ。これでまた間合いが広がるので，挑発でビリーの立ち弱キックを誘おう。

たまにジャンプ攻撃をしてくるが，それはしゃがみ強キックで迎撃できる。



◀この間合いで「ヘイ，カモンカモン！」と挑発



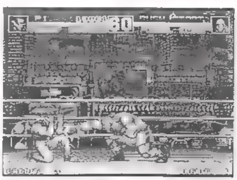
◀立ち弱キックの降りぎわにしゃがみ強キックだ

VS アクセル・ホーク

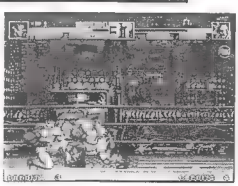
しゃがんで待っていると，アクセルはしゃがみパンチをだす。このとき，グローブの先だけが当たったら1回，めりこませてきたら3回ガードしたあとにしゃがみ強キックをだすと，アクセルが技をだしてきたところに当たる。

転んだら，VSビリーと同じように弱パワーウェーブ→強パワーウェーブと2発つづけて撃って，体力をケズろう。もしも跳んできたら，間合いが遠いときはしゃがみ強キックで迎撃できる。

一連の攻撃が終わったら，再びしゃがんで，しゃがみパンチを待とう。



◀このパンチなら，1回防御したあとに強キック



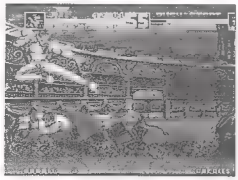
▶これくらいめりこんだら3〜4発ガードしよう

VS ローレンス・ブラッド

画面端まで下がって，バックジャンプ弱キックを連発する。ジャンプ中はレバーを下方向に入れて，ライジングタックルをためておくこと。

ローレンスがブラッディスピンをだしてきてこちらのキックが当たったら，そのまましゃがみ弱パンチ×2→弱ライジングタックルの連続技を当てる。

ひととおりの攻撃が終わったら，バックジャンプでブラッディスピンを誘うところから繰り返そう。

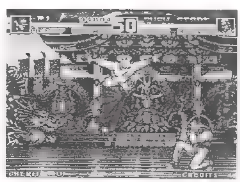


◀ジャンプ弱キックが当たったら，すぐ連続技だ

VS ギース・ハワード

ライン移動を使って，常にギースの反対側にいるようにしよう。そのうちライン攻撃（両腕を広げているほう。ヒザ蹴りはダメ）で跳んでくるので，手前のラインにいるときはしゃがみ弱パンチ×2→弱ライジングタックルの連続技で，奥にいるときはしゃがみ強キックで迎撃する。ただし前者の場合，少しでもタイミングが遅れると当て身投げをくらってしまうので，しゃがみ強キックだけを使うのでもかまわない。

転んだら，またライン移動で反対側のラインへ逃げて，ギースを待とう。



◀このライン攻撃を，連続技かしゃがみ強キックで迎撃

VS ヴォルフガング・クラウザー

VSギースと同じ。クラウザーのライン移動は1種類しかないので，こちらのほうがハメやすいだろう。

強力な必殺技で，ガンガン攻めたてろ！
アンディ・ボガード



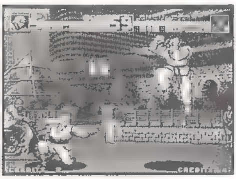
VS 山田十平衛

間合いを離して立ち弱パンチを連打すると，挑発をしてくるので，そこに強斬影拳を当てる。これを，十平衛の体力が赤くなるまで繰り返そう。

赤くなったら，十平衛とは反対のラインから，低いライン攻撃→しゃがみ弱パンチ×2→弱斬影拳の連続技だ。

VS キム・カッファン

なんと，スタートの間合いでしゃがみ弱パンチを連打するだけで勝てるぞ（半月斬は確実に迎撃できるのだ）。跳んできたら強昇龍弾で迎撃しよう。

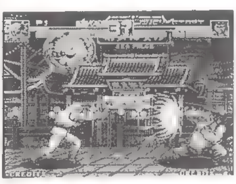


◀キムが飛翔脚できたら昇龍弾でおとしてしまえ

VS チン・シンザン

お互いが画面端にいるような間合いから弱飛翔拳を連発するだけで，氣雷砲と破岩激は完璧に迎撃できる。大太鼓腹打ちは素直にガードしよう。

腕に自信があるなら，目の前でしゃがみ弱パンチをだしてチンのしゃがみ強キックを誘い，弱斬影拳を当てるというパターンも使えるぞ。

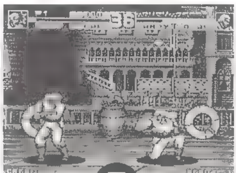


▶チンがガードしたのを見てからつぎの飛翔拳を撃て

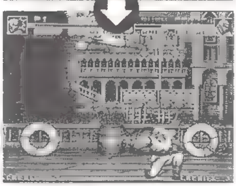
VS アンディ・ボガード

技がギリギリ当たらない間合いでしゃがみ弱パンチを連打していると，そのうちジャンプ弱キックで跳んでくるので，それをガードして投げる。昇龍弾をだしてくることもあるが，まず当たることはないので，降りぎわに投げ・しゃがみ強キック・強斬影拳など，好きな技で攻撃しよう。

各攻撃が当たったら，間合いを合わせてしゃがみ弱キック連打だ。



◀この間合いでしゃがみ弱パンチを連打すると



◀弱キックで跳んでくるのでガードして投げよう

VS 不知火 舞

試合開始直後からジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ×2→弱斬影拳の連続技でガンガン攻めるもよし。早めのジャンプ強キックで跳びこみ，着地と同時に投げる「すかし投げ」を使うのもよし。好きなパターンを使おう。



▶「すかし投げ」のときはこれくらいの間合いで

VS ダック・キング

はじまったら，すぐにバックステップで画面端まで下がろう。

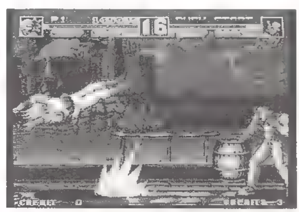
ここでバックジャンプをしながら弱キックをだすと，ダックはダンシングダイブを仕掛けてきて，勝手に技に当たってくれる。ガムシャラに連発するのではなくて，ダックが技をくらって着地したのと同時にバックジャンプをすると，ちょうどいいタイミングだ。

ヘッドスピンアタックをだしてくるときもあるが，この場合はジャンプ弱キックのあと，しゃがみ弱パンチ×2→弱斬影拳の連続技につなげよう。

VS テリー・ボガード

ほかのキャラで戦うときにはとても手ごわいCPUテリーだが，アンディの場合は楽勝パターンがある。

ななめ下（ガード方向）にレバーを入れながらしゃがみ弱パンチを連打すると，テリーはバックステップをしたあとパワーウェーブを撃ってくるので，パワーウェーブの弾が画面の中央をすぎたところで強空破弾をだす。当たったら，1回だけバックステップをして間合いを離して，またパワーウェーブを誘う。これだけで勝てるのだ。



▲弾がここまできたら強空破弾。ただし，対戦で使うときは弾を撃った瞬間にだそう

VS ビッグ・ベア

バックステップで，お互いが画面の端にいるくらいの間合いに合わせて挑発する。と，ベアはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックのコンビネーションを使ってくるので，ベアのしゃがみ強キックが引っこむのに合わせて強斬影拳をお見舞いしてやろう。これを繰り返せば簡単に勝てるぞ。



◀ベアのしゃがみ強キックが引っこむところに

◀強斬影拳。当たったらすぐにバックステップだ

VS ジョー・ヒガシ

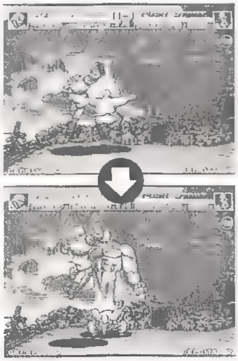
遠い間合いで立ち弱パンチをだすとハリケーンアッパーを撃ってくるので，ジャンプ強キックを早めにだして跳びこもう。ヒガシはタイガーキックをだしてくるが，着地寸前に技が引っこみ，すかすことができるので，降りぎわを投げる。そのあと，またバックステップで間合いを離して，立ち弱パンチでハリケーンアッパーを誘おう。



◀ジャンプの上昇中に蹴りをだせばうまく誘えるぞ

VS タン・フー・ルー

はじまったら，すぐにライン移動で反対側のラインへ逃げる。タンが追ってきたら，またライン移動で逃げよう。これを繰り返していると，タンは撃放をだすので，そこへ低いライン攻撃→しゃがみ弱パンチ→弱斬影拳の連続技を当てよう。これを繰り返せばOK。



◀タンが跳んできたのを見てライン移動をすると

◀撃放をだすので，ライン攻撃からの連続技を

VS ビリー・カーン

スタートと同時にバックステップをして，お互いが画面端にいる間合いで弱飛翔拳を連発しよう。タイミングは，前に撃った弾が相手に当たって消えたのを見てからコマンドを入れるくらいでちょうどいい。

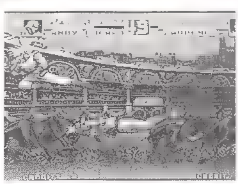
もし，強襲飛翔棍をだしてきたら，昇龍弾で迎撃すれば大丈夫だ。

VS アクセル・ホーク

VSビリーと同じように画面端から弱飛翔拳を連発するだけだ。跳んできたら，しゃがみ強キックで迎撃しよう。

VS ローレンス・ブラッド

VSダックキングと同じパターン。開始してすぐにバックステップで画面端まで下がり，バックジャンプをしながら弱キックをだすと，ローレンスはブラッディスピンを仕掛けてくるが，こちらのジャンプ弱キックが勝つ。そのまましゃがみ弱パンチ×2→弱斬影拳の連続技につなげよう。



▶バックジャンプ弱キックからの連続技で楽勝だ

VS ギース・ハワード

まずはライン移動で逃げて，ギースがライン攻撃で追ってくるのを待ち，両腕を広げたライン攻撃で跳んできたら，しゃがみ強キックで迎撃する。

うまく転ばせたら，ジャンプと同時に強キックをだして，ギースの裏側に着地するように跳びこもう。ギースは上段当て身投げや避け攻撃などをだしてくるが，すべてスカせるので，着地と同時に投げることができる。

あとはこれを繰り返すだけだが，もしパターンが崩れたら，ライン攻撃を迎撃するところからやりなおそう。



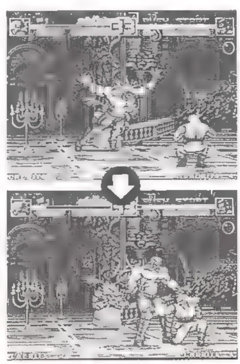
◀パンチのライン攻撃は，しゃがみ強キックで迎撃だ

VS ヴォルフガング・クラウザー

はじまったらすぐに，バックステップで画面端へ下がってから，ライン移動で反対側のラインに逃げる。

クラウザーがライン攻撃をしてきたら，しゃがみ弱パンチ×2→弱斬影拳の連続技で迎撃しよう。うまくできない人はしゃがみ強キックでもOKだ。

攻撃がすんだら，成功・失敗にかかわらず反対側のラインへ逃げて，またクラウザーのライン攻撃を待とう。



▶クラウザーがライン攻撃で跳んできたら……

▶しゃがみ弱パンチからの連続技で迎撃しよう

ハリケーンアッパーとスライディングをうまく使おう

ジョー・ヒガシ



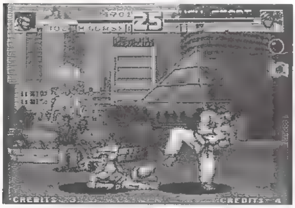
VS 山田十平衛

間合いを離して立ち弱パンチを連打していると，挑発をする（センベイを食べる）ので，そこに強スラッシュキックを当てる。ジャンプしてきたら，スライディングで迎撃。ライン移動で逃げられた場合は，無理に追いかけず，奥のラインからもどってくるところにスライディングを当ててやろう。

逆に，十平衛が地上にいるときにはスライディングをださないほうがいい。確実にガードされ，大いずな落としをくらってしまうからだ。

VS キム・カッファン

近くで立ち弱パンチをだすと，キムは何かしらのキック技をだすので，ひと呼吸おいてスライディングを当てる。キムが転んだら，すぐに間合いを調節して立ち弱パンチ……以下繰り返しだ。



▲とにかくタイミングが命だ。自分なりにリズムを作るとうまくできるぞ

VS チン・シンザン

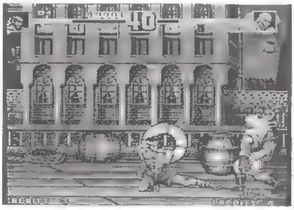
遠めの間合いから，弱ハリケーンアッパーを連発するだけでOK。氣雷砲と破岩激は完璧に迎撃できる。大太鼓腹打ちはタイガーキックで迎撃するか，ガードして，再び弱ハリケーンアッパーの連発に持ちこもう。

VS アンディ・ボガード

まずはアンディを画面端へ追いこむ。飛翔拳をスライディングでくぐる，弱ハリケーンアッパーでおしていくなど，自分の好きな方法でかまわないぞ。

追いこんだら，しゃがみ弱キックを「ギリギリで当たらない位置」でだす。すると，昇龍弾をだしてくるが空振りするので，降りぎわを迎撃しよう。

このときは，かならず立ち強キックを使うこと。レッグスルーやひざ地獄だと立ち位置が変わるので，また画面端へ追いこむところからやりなおすハメになるからだ。



▲これぐらいの間合いでしゃがみ弱キックをだす。ガードされるのは近すぎるためだ

VS 不知火　舞

CPU舞は，上からの攻撃に弱い。ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ→弱爆裂拳の連係技か，ジャンプ強キックを使った「すかし投げ」で攻めよう。

VS ダック・キング

バックジャンプをしながら弱キックをだすと，ダンシングダイブを仕掛けてきて，勝手に技をくらってくれる。ガムシャラに連発しないで，ダック・キングが着地したと同時にバックジャンプをするのがコツだ。

VS テリー・ボガード

ラウンドがはじまったら，すぐにしゃがみ弱パンチを連発しよう。

するとテリーは，バックステップをして画面端に下がったあと，パワーウェーブを撃ってくるので，そこへジャンプ強キックで跳びこもう。ライジングタックル以外の技には，ヒガシの強キックが一方的に勝つ（バーンナックルとは相打ちになることもあるが）。

ライジングタックルの場合でも，こちらは技をくらわずに着地できるので，テリーの降りぎわにスライディングを当てる（投げは危険）。

一回技を当てたら，すかさずバックステップで間合いをとり，再度しゃがみ弱パンチ連打でパワーウェーブを誘う。ライン移動で逃げられたら，深追いしないでそのまま待っていよう。そのうちライン攻撃からの連係を仕掛けてくるので，ガードしてから，やはりバックステップ＋しゃがみ弱パンチ連打でパワーウェーブを誘い，パターンにハメてしまおう。



▲しゃがみ弱パンチをだすと、テリーは後方へ下がり



▲パワーウェーブを撃つ。ここで跳びこむのだ

VS ビッグ・ベア



◀立ち弱パンチのあとのベアの攻撃にすばやく反応しよう

中間距離で，ガード方向にレバーを入れながら立ち弱パンチを連打すると，ジャイアントボム・ジャンプ弱キック・スーパードロップキックのいずれかで攻撃をしてくる。

ジャイアントボムは，そのままスライディングを当てれば問題なし。ジャンプ弱キックもスライディングでOKだが，間合いが近い場合は，ガードをして投げたほうが安全だ。スーパードロップキックは，弱パンチ連打のときにガードが入っていれば防御できる。

体力が赤くなると，上記の三つ以外に「超必殺技・ファイヤーブレスをだす」というパターンが加わる。それだけは絶対くらわないように。

VS ジョー・ヒガシ

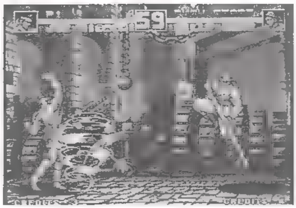
両者が画面端にいるくらいの間合いで立ち弱パンチをだすと，ハリケーンアッパーを撃ってくるので，ジャンプ強キックを早めにだして跳びこもう。CPUヒガシはタイガーキックをだしてくるが，着地寸前に技が引っこむので，すかすことができる。無防備に降りてくるCPUヒガシを，ひざ地獄でつかんでしまおう（レッグスルーよりも，投げたあとに間合いが離れるため）。あとは，これを繰り返すだけだ。

VS タン・フー・ルー

一番ラクな相手。スタートと同時にスライディングを連発するだけなのだ。おもしろいほど当たるぞ。

ライン移動で逃げた場合も，奥のラインからもどってくるときにスライディングを合わせておけば迎撃できる。

VS ビリー・カーン



スタートと同時にバックステップで間合いをとってから，ハリケーンアッパーを連発する。強襲飛翔棍をだしてきたら，すかさずタイガーキックだ。自信がなかったら，スラッシュキックで逃げてしまうか，ガードしよう。

近～中距離でハリケーンアッパーを撃つと，三節棍中段打ちをくらってしまうので，絶対に撃たないように。

VS アクセル・ホーク

基本的にはVSテリーと同じ。間合いを離して，トルネードアッパーを撃ってきたところへジャンプ強キックで跳びこめばOK。当たってもガードをされても，すかさずバックステップで距離をとり，このパターンを繰り返す。

アクセル・ホークが跳んできたら，くぐって投げてしまおう。

VS ローレンス・ブラッド

VSダック・キングと同じ。画面端でバックジャンプ弱キックを連発しているとブラッディスピンをだしてくるが，ヒガシのジャンプ弱キックが勝つので，そのまましゃがみ弱パンチ連打→弱爆裂拳でローレンスの体力をケズろう。

間合いが離れたら，再びバックジャンプ弱キックでブラッディスピンを誘い，パターンにハメる。



◀バックジャンプ弱キックが当たったら、連続技へ

VS ギース・ハワード

まずはライン移動で逃げて，ギースがライン攻撃で追ってくるのを待つ。両腕を広げたライン攻撃（ひざ蹴りのほうはダメ）で飛んできたら，スライディングで迎撃する。

ギースが技をくらったら，おしりが地面につく直前に次のスライディングをだそう。タイミングさえバッチリなら，技をくらう・ガードする・ライン移動で逃げる，のいずれかとなる。

ガードされたら，そのあとにギースはしゃがみ弱キックをだしてくるので，直後にスライディングをだす。

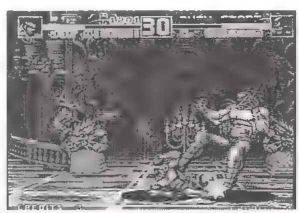
パーフェクトをねらうなら，ライン攻撃を迎撃したあと，すぐにライン移動で逃げて，はじめからやりなおそう。

VS ヴォルフガング・クラウザー

まずはライン移動で，クラウザーとは反対のラインへ行き，ライン攻撃がくるのを待つ。

ライン攻撃（両手を広げるやつ）を仕掛けてきたら，スライディングを当てる。レバーによるライン移動（地面を転がってくるやつ）の場合は，また反対側のラインへ逃げて，やり直そう。

うまく転ばせたら，VSタン・フー・ルーやVSギースのときと同じように，スライディングを連発してくれ。クラウザーはブリッツボールを撃とうとしているのか，勝手にくらってくれるのだ。ライン移動で逃げられても，またライン攻撃でもどってきたところにスライディングを当てればOK。うまくやれば，パーフェクトも夢じゃない！



▲下段ブリッツボールを撃とうとしているのか，おもしろいように転んでくれるぞ

従来の黄金パターンに スーパードロップキックをまじえて勝負！

ビッグ・ベア



VS 山田十平衛

ラウンドがはじまったら，Dボタンを押しっぱなしにして，スーパードロップキックをためておこう。

間合いを離して立ち弱パンチを連打すると，挑発（センベイを食べる）をするので，もしスーパードロップキックが40秒以上（最大パワー）ためてあったら，すかさずDボタンを離して十平衛に当てよう。ただし，センベイを食べはじめたらすかさず技をださないと，ライン移動で逃げられてしまう。

跳んできたら，くらい投げで返す。遠い間合いからのダッシュ二本背負いは，すぐにしゃがみガードをしてスライディングを防ごう。そのほかの攻撃は，立ち弱パンチ連打で迎撃できる。

多少のダメージはスーパードロップキックで帳消しになるので，気にせず技をためよう。まさに「一発勝負」だ。



◀このスーパードロップキック1発で決めるのだ

VS キム・カッファン

スタートと同時に，弱ジャイアントボム→しゃがみ強キックの繰り返しで押していく。これだけで勝てる。



◀『餓狼2』での黄金パターンが通用するぞ

VS チン・シンザン

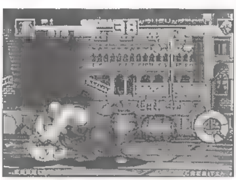
スタートと同時に，バックステップで画面端までいってから，ライン移動で反対側へ逃げる。すると，チンがライン攻撃をするので，ガードしたあとC＋Dボタンのライン飛ばし攻撃を当てる。向こうへ飛ばしたら，またライン攻撃を待つ。これを繰り返そう。

VS アンディ・ボガード

弱ジャイアントボムで押していき，アンディを画面端へ追いこもう。飛翔拳をくぐるなど，相手の技をよく見てだすのがコツだ。

うまく追いこんだら，しゃがみ弱パンチ（キックでも可）を「ギリギリで当たらない間合い」でだす。アンディは昇龍弾をだすが，ベアには当たらないので，降りぎわを投げる。ただし，反対側に投げてしまうと，また画面端へ追いつめるところからやり直すことになるので，気をつけよう。

離れたら，再びしゃがみ弱パンチで昇龍弾を誘うところから繰り返しだ。



◀投げるときはパワーボムを使うのがベストだ

VS 不知火　舞

スタートと同時に強ジャイアントボムの連発で押していく。ライン移動で逃げられたら，低いほうのライン攻撃で追いかけて，また強ジャイアントボムでラッシュをかけよう。

VS ダック・キング

バックジャンプをしながら強キックをだすと，ダンシングダイブを仕掛けてきて，技をくらってくれる。あとはダック・キングが着地したと同時に再びバックジャンプをして，強キック…これを繰り返せば楽勝だ。

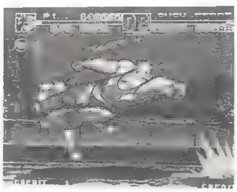


VS テリー・ボガード

VS十平衛と同じように，スタートと同時にDボタンを押してスーパードロップキックをためておこう。

画面端へ下がって立ち弱パンチを連発すると，テリーはバックステップをしたあと，パワーウェーブを撃ってくるので，そこへジャンプ弱キックで跳びこむ。キックが当たったら，すぐにバックステップをしてからの立ち弱パンチ連打でパワーウェーブを誘う。

スーパードロップキックが40秒以上たまっていたら，立ち弱パンチに誘発されてパワーウェーブを撃った瞬間にだして，フィニッシュだ。



◀この奇襲は対戦でも使えるのでお試しあれ

VS ビッグ・ベア

スタートと同時に強ジャイアントボム→しゃがみ弱パンチの連続で押す。ジャイアントボムをガードさせたあとのしゃがみ弱パンチは早めにだそう。ベアがライン移動で逃げたら，低いライン攻撃→しゃがみ弱パンチ×２→強ジャイアントボムで，再びパターンにハメる。ジャンプ弱キックで跳びこんできたら，くらい投げだ。

近づきすぎると，ベアボンバーで投げられてしまうので，注意しよう。

VS ジョー・ヒガシ

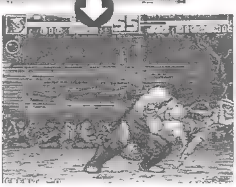
遠めの間合いで立ち弱パンチをだすと，ハリケーンアッパーを撃つので，ジャンプ強キックを早めにだして跳びこむ。ヒガシはタイガーキックで迎撃しようとするが，こちらは技をくらわずに着地できるので，降りてくるところを投げてしまおう。

投げたら，すかさず強ジャイアントボムをだす。すると，ハリケーンアッパーを撃とうとするところに当たる。そのあとは，弱ジャイアントボム連発でハメることができる。ライン移動で逃げられることもあるが，落ち着いて間合いを離して，ハリケーンアッパーを待つところからやり直せばいい。

近づかれたら，しゃがみ弱パンチをだそう。ヒガシはかならずスライディングをだしてくるので，ガードしてからしゃがみ強キックを当てるべし。



◀タイガーキックをガードして投げたら……



▶ジャイアントボム。少しでも間があくとダメだ

VS タン・フー・ルー

スタートと同時に弱ジャイアントボムをだすと，タンの衝波が消えたところに技を当てられる。そのあとは弱ジャイアントボムを連発しよう。

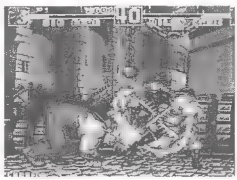
跳んできたら，くらい投げでOK。

VS ビリー・カーン

スタートと同時にDボタンを押しっぱなしにしたまま弱ジャイアントボムを連発しよう。勝手に当たってくれる。

しかし，体力が赤くなると超火炎旋風棍を使ってくるので，ジャイアントボムは危険。間合いを離して，あらかじめためておいたスーパードロップキックを炸裂させよう。

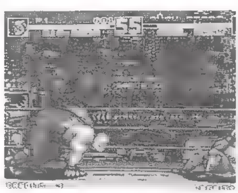
ためている間に必殺技を使っても，ためが解除されなくなった『餓狼SP』ならではの戦法だ。



◀常に相手の体力を見ていないと痛い目に会うぞ

VS アクセル・ホーク

アクセルが近づいてくるのを待ってから弱ジャイアントボムで転ばせる。そのあとは強ジャイアントボムを連発するだけでOK。強ジャイアントボムは，アクセルがふっとばされて地面につく直前にだすと，ちょうどいい。



◀2発目以降のジャイアントボムはこのタイミングで

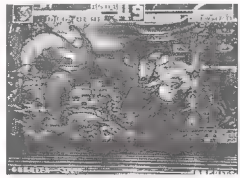
VS ローレンス・ブラッド

VSビッグ・ベアと同じ。スタートと同時に弱ジャイアントボム→しゃがみ弱キックの連続で押す。これだけ。

VS ギース・ハワード

Dボタンを押しっぱなしにしながら垂直ジャンプ弱キックを連発しよう。さすがに無傷ではすまないだろうが，ギースの体力もそこそこ減らすことができる。近づきすぎたら，しゃがみ弱キックなどを使って追いはらう。

スーパードロップキックが40秒以上たまっていたら，烈風拳を撃った瞬間にお見舞いしてやれば勝ち。



◀スーパードロップキックがたまるまでは我慢だ

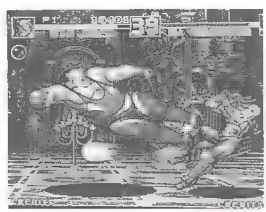
VS ヴォルフガング・クラウザー

もうおなじみの，スタートと同時に弱ジャイアントボム連発でOK。ライン移動などで逃げられても，こちらのラインにもどってきたあとの下段ブリッツボールをジャイアントボムですり抜ければ，またパターンにハメられる。

あらかじめDボタンを押しっぱなしにしておいて，上記のパターンでクラウザーの体力を赤くなるまで減らしたら，下段ブリッツボールを撃つ瞬間にスーパードロップキックを当てるのも，なかなか爽快でいいぞ。



◀下段ブリッツボールは簡単にすり抜けられるぞ



▲ビックベアを使うなら，フィニッシュはスーパードロップキックで決めたいところ

センベイ手裏剣とスライディングを中心に戦え

山田十平衛



VS 山田十平衛

間合いを離して，レバーをななめ下に入れながらしゃがみ弱パンチを連打すると，挑発してくるので，そこに強センベイ手裏剣を当てる。近づいてきたら，しゃがみ弱パンチを連打すれば追いはらうことができる。

挑発しないでダッシュ二本背負いをだしてきたら，そのあとにくるスライディングを待って，逆にスライディングで返してやろう。

VS キム・カッファン

弱センベイ手裏剣で牽制し，ジャンプしてきたらスライディングで迎撃。鳳凰脚だって返せるぞ。

半月斬はガードしてからダッシュ二本背負いで投げてしまえばOK。

VS チン・シンザン

後方へ下がりながら（常にレバーをうしろへ入れながら）弱センベイ手裏剣を連発しよう。大太鼓腹打ちや破岩激は，ガードしたあとにダッシュ二本背負いで投げられる。また，ジャンプ攻撃をしてくることがあるが，スライディングで迎撃しようなどとは絶対に思わないこと。チンのジャンプキックが下方向に強いためか，スライディングのほうが蹴り負けるからだ。



▶跳んできても、スライディングは使わないこと

VS アンディ・ボガード

目の前で弱センベイ手裏剣を撃って押していき，画面端まで追いこもう。飛翔拳はセンベイ手裏剣で打ち消すか，スライディングで避ける。空破弾ならくぐって投げてしまえばOK。

うまく追いこんだら，技がギリギリで当たらないくらいの間合いで，しゃがみ弱パンチを連発しよう。アンディは昇龍弾をだしてくるが，十平衛には当たらないので，降りぎわをDボタンの投げ「弁慶泣かし」でつかめばいい。ほかの投げ技だと画面中央に向かって投げるので，また画面端へ追いこむところからやりなおすハメになるからだ。

離れたら，またしゃがみ弱パンチで昇龍弾を誘うところから繰り返そう。

VS 不知火　舞

「連続技&コンビネーション技の練習台」と言われるほど，CPU舞は上からの攻撃に弱い。ジャンプ弱キック→しゃがみ弱キック→ダッシュ二本背負いを繰り返せば楽勝だ。

VS ダック・キング

バックジャンプをしながら弱キックをだすと，ダンシングダイブを仕掛けてきて，勝手に技をくらってくれる。ダックキングが着地したと同時に，再度バックジャンプ弱キックをだせば，同じように技をくらってくれるぞ。

ときどきヘッドスピンアタックをだしてくることがあるが，そのときは，ジャンプ弱キック→しゃがみ弱キック→弱センベイ手裏剣の連係で間合いを離したほうがパターンにハメやすい。

VS テリー・ボガード

とりあえず弱センベイ手裏剣で牽制して，テリーの出方をうかがう。

バーンナックルは，しゃがんでいれば完全に避けられるので，技が終わると同時に投げてしまおう。

立ち弱パンチなどをだすとバックステップをすることがあるが，このあとはかならずパワーウェーブを撃つので，そこへジャンプ強キックを当てる。

ライン攻撃（キック）をしてきたら，ガードしたあとにスライディングをだすと当たってくれる。ジャンプ攻撃もスライディングで迎撃しよう。



◀背が低いので、バーンナックルはこわくない！

VS ビッグ・ベア

VSテリーと同じく，弱センベイ手裏剣を連発して牽制しよう。ただし，「ベアの目の前で」だ。

ジャイアントボムを仕掛けてきたら，スライディングで転ばせる。ジャンプ弱キックもスライディングで返せるが，くらい投げのほうが安全だろう。

VS ジョー・ヒガシ

ラウンドがはじまったら，すぐにスライディングをだそう（ボタン連打でもかまわない）。すると，ヒガシはかならずジャンプ強キックで十平衛を跳び越えるので，くぐって投げてしまおう。ちょっとしたボーナスだね。

投げたあと，バックステップで間合いを離してから立ち弱パンチをだすとハリケーンアッパーを撃ってくるので，ジャンプ強キックを早めにだして跳びこむ。ヒガシはタイガーキックをだしてくるが，ちゃんとガードできるので，降りぎわを投げてやろう。

あとは同じように，遠い間合いから立ち弱パンチでハリケーンアッパーを誘うところから繰り返せばOK。


◀強キックはジャンプの上昇中にだすといい

VS タン・フー・ルー

まずはライン移動で反対側のラインへ逃げて，タンがライン攻撃で追ってきた（転がりも含む）ところにスライディングを当てよう。

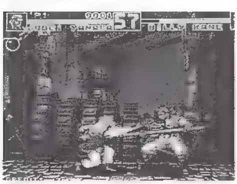
うまく転ばせたら，起き上がりにスライディングをかさねると，ほぼ確実に転ぶので，これでハメてしまおう。

VS ビリー・カーン

開始と同時に弱センベイ手裏剣を連発して，ビリーが跳んできたところをスライディングで迎撃しよう。

うまく転ばせたら，起き上がりに目の前で弱センベイ手裏剣を撃つ。もしガードしたら，それが解けた（動けるようになった）のを見てスライディングをだすと，中段三節棍突きをだそうとしたところに当てることができる。

これを繰り返してビリーを画面端まで追いつめたら，起き上がりにスライディングをかぶせておくだけでハマってくれるぞ。


◀これくらいの間合いでセンベイ手裏剣を撃とう

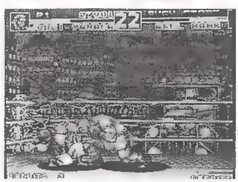
VS アクセル・ホーク

しゃがんで待っていると，アクセルはしゃがみパンチをだす。このとき，グローブの先だけが当たったら1回，めりこませてきたら3回ガードして強センベイ手裏剣を撃つと，スマッシュボンバーをだしてきたところに当たる。時間はかかるが，これを繰り返すのが一番確実なパターンだろう。

たまにジャンプ攻撃をしてくるが，スライディングでは迎撃できないので，かならずガードしよう。ただし，アクセルのひじをガードした場合は，投げ返すことができる。

アクセルが近づいてこないときは，弱センベイ手裏剣を撃って，その弾を追って歩いていこう。アクセルが垂直ジャンプをしたら，降りぎわをスライディングで迎撃する。そのあと，またしゃがみガードで待ち，近づいてくれば最初のパターンで，そうでなければ弱センベイ手裏剣を撃てばいい。


◀これは1発だけガードしてからセンベイを撃つ


▶これくらいめりこんだら3〜4発ガードしよう

VS ローレンス・ブラッド

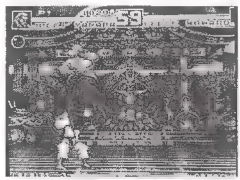
VSダックキングと同じ要領で，画面端でバックジャンプ弱キックを連発してブラッディスピンを待つ。当たったら，しゃがみ弱パンチ×2→センベイまたはダッシュ二本背負いの連続技で攻める。投げたあとは，バックジャンプ弱キック連打から繰り返そう。

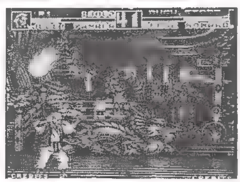
ラクに勝ちたい人はこんなパターンもある。後方へ下がりながら弱センベイ手裏剣を撃つと，ローレンスがブラッディカッターをだすので，ガードして投げる。ローレンスが起き上がったら，また弱センベイ手裏剣を撃つ。なんと，これだけで勝ててしまうのだ。

VS ギース・ハワード

中間距離で弱センベイ手裏剣を撃ち，ギースの出方を見る。ジャンプ強キックをだしてきたら，そのまま待っていよう。技を早くだしすぎるのか，ギースが着地するころには蹴りが引っこむので，降りぎわを投げることができるのだ。疾風拳を撃ってきたら，空中投げ「いずな落とし」で投げてしまおう。

ギースがライン移動で逃げた場合は，「両手を広げたポーズ」のライン攻撃で跳んできたところをスライディングで迎撃して，バックステップで間合いを広げよう。


◀キックで跳んできてもあわてず着地を投げよう


▶疾風拳を撃ってきたら降りぎわを空中投げだ

VS ヴォルフガング・クラウザー

VSタン・フー・ルーと同じように，スタートと同時にライン移動で逃げて，クラウザーがライン攻撃をしてきたら，スライディングで迎撃する。それで倒れたら，やはり起き上がりにスライディングをかぶせてハメてしまおう。ただし，バックステップやガードをされたときは，自分からライン移動で反対側のラインへ逃げてやり直すべし。

画面端なら，バックステップで逃げられることがないので，完璧にハメることができるぞ。

弱破岩激を最大限に活用しよう
チン・シンザン



VS 山田十平衛

間合いを離して立ち弱パンチを連打すると，挑発（センベイを食べる）をしてくるので，弱破岩激で十平衛の目の前まで行ってすかさず投げる。これを十平衛の体力が赤くなるまで反復。

赤くなったら，十平衛とは反対側のラインから，低いキックのライン攻撃→しゃがみ弱パンチ→弱破岩激の連続技で体力を減らしていこう。

VS キム・カッファン

はじまったら，ライン移動で反対側のラインへ逃げて，キムがライン攻撃で追ってくるのを待つ。

ライン攻撃のあとに飛燕斬をだしてきたら，降りぎわにしゃがみ弱パンチ→弱破岩激の連続技を当てる。飛燕斬ではなく立ちキックをだしてきたら，弱破岩激をそのまま当てよう。

あとはこれを繰り返せばOK。

VS チン・シンザン

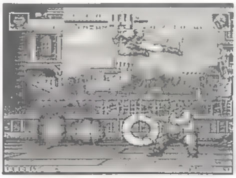
弱破岩激で押していく。CPUチンがガードしたあとに破岩激や氣雷砲をだしてきたら，それをガードして，再び弱破岩激をだす。とにかく弱破岩激を連発すれば勝てるぞ。

VS アンディ・ボガード

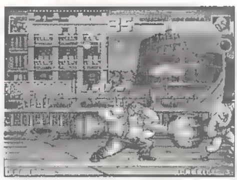
目の前でしゃがみ弱キックを連発していると，ジャンプ弱キックで跳んでくるので，ガードして投げる。昇龍弾なら降りぎわを弱破岩激で迎撃，空破弾はくぐって投げる。各攻撃が終わったら，間合いを調節してしゃがみ弱キックをだすところから繰り返そう。

画面端へ追いこんだら，しゃがみ弱パンチを「ギリギリで当たらない位置で」だす。すると，昇龍弾を空振りするので，降りぎわに弱破岩激を当てる。

そのあと，起き上がりにしゃがみ弱パンチを空振りしてやると，また昇龍弾をだすので，パターンにハメよう。



◀このジャンプ弱キックをガードして投げるのだ



▶画面端では昇龍弾を誘発させてハメられるぞ

VS 不知火　舞

ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ→弱破岩激の連続技か，早めにジャンプ強キックをだして跳びこみ，着地と同時に投げる「すかし投げ」か，好きな方法で攻めよう。



◀舞は上からの攻撃に弱いので，ガンガンいこう



▶すかし投げのときはジャンプ上昇中に技をだす

VS ダック・キング

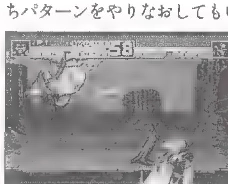
脚の先が当たるくらいの間合いで，「ポン，ポン」と1回ごとに休みを入れるようなタイミングでしゃがみ強キックをだす。すると，ダックがヘッドスピンアタックをだそうとするところに当たる。これを繰り返せばOK。

VS テリー・ボガード

ラウンドがはじまったら，すぐにしゃがみ弱パンチを連発しよう。

するとテリーは，バックステップをして画面端に下がったあとにパワーウェーブを撃ってくるので，「パワー」と言った瞬間に強大太鼓腹打ちをだす。少しでも遅れるとガードされるので，テリーの動きをよく見ておくように。

うまく画面端で転ばせたら，起き上がりにしゃがみ弱パンチ→弱破岩激の連続技を当てよう。チンのこの連続技だけは，起き上がりにかぶせても絶対に反撃されないのだ。これを最後まで繰り返せば勝てるぞ。自信がないなら，バックステップで下がって大太鼓腹打ちパターンをやりなおしてもいい。



◀パワーウェーブを撃った瞬間に大太鼓腹打ちだ



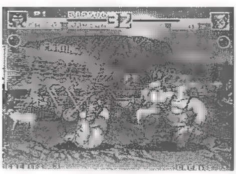
▶画面端ではしゃがみ弱パンチからの連続技を

VS ビッグ・ベア

まずは奥のラインへ移動して，お互いが画面端にいるくらいに間合いを離してから挑発をしよう。

すると，ベアはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックのコンビネーションを使ってくるので，ベアがジャンプの頂点にきたときに跳びこみ，ジャンプ強キック→しゃがみ弱パンチ→弱破岩激の連続技を当ててやる。

ベアが倒れたら，また間合いを広げて挑発をするところから繰り返そう。



◀連続技のかわりに地上で弱破岩激を当てるのもいい

VS ジョー・ヒガシ

両者が画面端にいるくらいの間合いで立ち弱パンチをだすと，ハリケーンアッパーを撃ってくるので，ジャンプ強キックを早めにだして跳びこもう。ヒガシはタイガーキックをだしてくるが，着地と同時にガードできるので，降りぎわを投げるか，立ち弱パンチ×2→弱破岩激の連続技を当てる。

そのあと，起き上がってから立ち弱パンチをだすと，またハリケーンアッパーを撃ってくる。パターンの完成だ。

VS タン・フー・ルー

強大太鼓腹打ちをガードさせると，タンは箭疾歩をだしてくるので，それをガードして，投げるかしゃがみ強パンチ→弱破岩激の連続技を当てよう。これを繰り返すだけで勝てる。

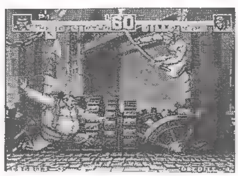
パーフェクトで勝ちたいなら，ライン移動で常にタンと反対側のラインへ逃げるのを繰り返して撃放を誘い，そこへ低いキックのライン攻撃を当てるという，おなじみのパターンを使うのが一番確実だろう。

VS ビリー・カーン

はじまったら，すぐに立ち弱キックをだす(連打しないで目押しする)。すると，ビリーがジャンプ弱キック→しゃがみ強キックの連係で攻めてくるので，両方ともガードしたあと，すかさず弱破岩激をだす。

当たったら，そのままの位置で待ち，ビリーが起き上がったと同時に立ち弱キックをだすと，また跳んでくるので，同じように弱破岩激を当てよう。

ビリーは，体力が赤くなると超火炎旋風棍をだしてくることがあるが，そのまま「なにもしないで立っていれば」目の前で炎が消えて当たらないので，もう一度立ち弱キックをだせばOK。

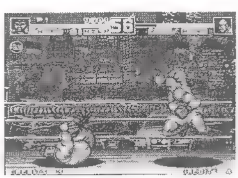


◀この間合いで立ち弱キックをだせば跳んでくるぞ

VS アクセル・ホーク

スタート時より1〜2歩ほど離れた間合いから弱破岩激をだすと，アクセルは垂直ジャンプをするが，ちょうど弱破岩激がアクセルのすぐ裏側で止まるので，降りぎわを投げる。そのあと，アクセルが起き上がって2歩ほど歩いたところで弱破岩激をだせば，また垂直ジャンプをするので，ハメられる。

弱破岩激をだす間合いが近すぎるとガードされるが，そのあとにアクセルがだしてくるしゃがみパンチは「絶対に当たらない」ので，すぐにもう一度弱破岩激をだせば大丈夫だ。

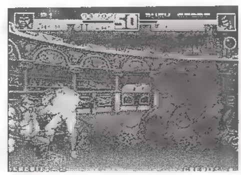


◀弱破岩激はこの間合いからだす。しっかり覚えよう

VS ローレンス・ブラッド

バックステップで画面端まで下がってバックジャンプ弱キックをだすと，ローレンスがブラッディスピンを撃ってくるが，こちらのキックが勝つので，そのまま立ち弱パンチ×2 (間合いと連射力しだいではもっと当てられる)→弱破岩激の連続技をヒットさせる。

ひととおりの攻撃が終わったら，バックジャンプでブラッディスピンを誘うところから繰り返そう。



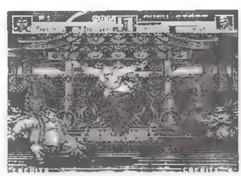
◀立ち弱パンチは連射装置付きならたくさん当てられる

VS ギース・ハワード

はじまったら，すぐに反対側のラインへ逃げて，ギースが両腕を広げたライン攻撃で跳んでくるのを待つ (ヒザ蹴りのほうはダメ)。

うまく跳んできたら，それをしゃがみ弱パンチ→弱破岩激の連続技か，しゃがみ強キックで迎撃しよう。

ひととおりの攻撃が当たったら，ライン移動で反対側のラインへ逃げて，再度ギースを待てばOK。



◀このポーズで跳んできたときに攻撃するのだ

VS ヴォルフガング・クラウザー

VSギースと同じく，ライン移動をしゃがみ弱パンチ→弱破岩激で迎撃するのを繰り返すだけ。連続技を入れる自信がない人は，しゃがみ強キックを使ってもいい。ライン攻撃が1種類しかないぶん，こちらのほうがラクだぞ。

間合いのとりかたと連続技がポイントだ

キム・カッファン



VS 山田十平衛

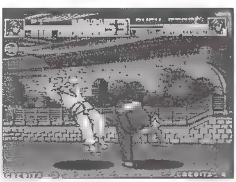
お互いが画面端にいる状態で立ち弱パンチを連打（または挑発）すると，十平衛は挑発ポーズをするので，そこに強半月斬を当てる。

ライン移動で逃げられたら，すぐに低いライン攻撃で追いかけて，しゃがみ弱キック（パンチでも可）→弱飛燕斬の連続技で攻めよう。

VS キム・カッファン

はじまったら，しゃがみ歩きでじりじりと近づき，CPUキムがライン飛ばしをだすかジャンプをしたら強飛燕斬（弱はダメ）で迎撃する。

当たっても，そのまましゃがみ歩きをつづけて近づき，相手が起き上がった直後（完全に起き上がる前に飛燕斬をだすと，逆に飛燕斬で迎撃される）にまた強飛燕斬をだすと，なにか技をだそうとしたところに当てられるので，そのままハメてしまおう。

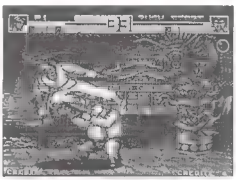

▶CPUキムは強飛燕斬だけでラクに勝てるぞ

VS チン・シンザン

バックステップでお互いが画面端にいる間合いにして，垂直ジャンプから強飛翔脚をだそう。しかし，飛距離がたりずにチンの目の前に着地するので，ここですかさずバックジャンプをして強飛翔脚をだすのだ。チンはまちがいなく技をくらってくれるハズ。

もしガードされたら，降りぎわに脚をだしておくと，チンが破岩激をだしてきたところに当てることができる。そのまましゃがみ弱キック→弱飛燕斬の連続技に持ちこもう。

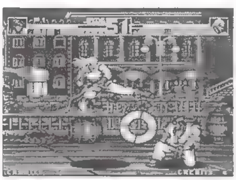
チンが倒れたら，起き上がりに「頭を踏む感じで」飛翔脚をかぶせておく。ガードされたら，やはり連続技だ。


◀破岩激をだしてきたら着地寸前に強キックだ

VS アンディ・ボガード

目の前でしゃがみ弱キックを連発すると，そのうちジャンプ弱キックで跳んでくるので，くぐって投げる。昇龍弾をだしてきたときは，降りぎわを弱飛燕斬かしゃがみ強キックで迎撃だ。

飛燕斬を当てたあとは，しゃがみ歩きで間合いを調節したほうが，斬影拳などの反撃をくらいにくい。


◀ジャンプ弱キックで跳んできたらチャンスだ

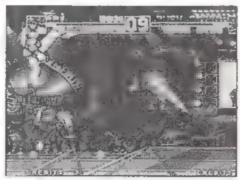
VS 不知火　舞

ジャンプと同時に強キックをだして跳びこみ，着地と同時に投げる「すかし投げ」か，ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ×2→弱飛燕斬の連続技でガンガン攻めまくるか。どちらでも好きなパターンをどうぞ。

VS ダック・キング

開始早々，画面端に下がり，バックジャンプ（レバーを斜め上に入れる）弱キックを連発すると，ダックはダンシングダイブをだしてきて，勝手にくらってくれる。やみくもに連発しないで，ダックが技をくらって着地したのを見てから，つぎのバックジャンプ弱キックをだすようにしよう。

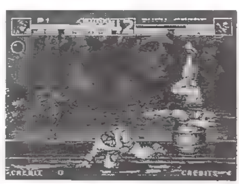
もしヘッドスピンアタックをだしてきた場合は，そのまましゃがみ弱キック×2（めくりになったときは×3）→弱飛燕斬の連続技をきめよう。


▶ヘッドスピンアタックのときは連続技につなげ

VS テリー・ボガード

離れた位置で立ち弱パンチをだすと，テリーはバックステップをしてからパワーウェーブを撃ってくるので，ジャンプ強キックで跳びこむ。間合いが近ければ弱飛燕斬につなぐのもいい。

それを繰り返してテリーを画面端へ追いこんだら，しゃがみ強キックでライジングタックルを誘って，降りぎわを立ち強パンチで迎撃しよう。投げは間に合わないのでやめたほうがいい。

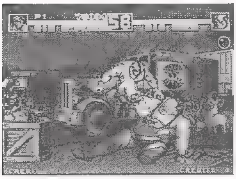

▶ライジングタックルの誘発は間合いを広めに

VS ビッグ・ベア

はじまったら，すぐにバックステップでお互いが画面端にいるくらいの間合いにしてから挑発をしよう。

すると，ベアはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックのコンビネーションを使ってくるので，ベアが跳んだ瞬間にこちらも垂直ジャンプをしてから強飛翔脚をだせば，くらってくれる。

あとは，そのままの位置で挑発をすると，パターンにハマる。



◀飛翔脚さえ確実にだせたらビッグベアは楽勝だ

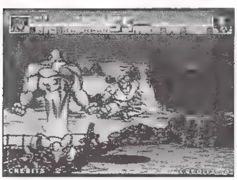
VS ジョー・ヒガシ

バックステップでお互いが画面端にいるくらいの間合いにしてから立ち弱パンチをだすと，ハリケーンアッパーを撃ってくるので，ジャンプ強キックを早めにだして跳びこもう。ヒガシはタイガーキックをだしてくるが，ガードして降りぎわを投げる。あとはこれを繰り返せばOK。

VS タン・フー・ルー

ライン移動で反対側のラインへ逃げるのを繰り返していると，タンが撃放をだすことがある。そこへ低いライン攻撃→しゃがみ弱パンチ→弱飛燕斬の連続技を当てよう。そのあとに，またライン移動を繰り返せば，パターンにハメることができる。

近くでしゃがみ弱キックを連発して，タンが跳んできたら弱飛燕斬で迎撃する「待ちパターン」も有効だ。



◀撃放をだしてきたら，すかさず連続技で攻めろ

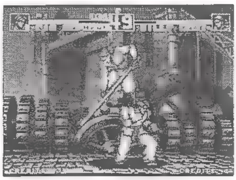
VS ビリー・カーン

バックステップでお互いが画面端にいる間合いにして強半月斬をだそう。ビリーが旋風棍をだしていれば半月斬が勝つし（負けるのは，間合いが完全に開いていないときだ），跳んできた場合はくぐって投げればいい。

１回強半月斬が当たればチャンス。バックステップで間合いを広げてから，ビリーが起き上がったと同時に強半月斬をだせば，最初と同じようにハメることができるのだ。



◀この間合いでだせば，旋風棍の端に当たるぞ



▶ジャンプした場合は，くぐって投げてしまおう

VS アクセル・ホーク

中間距離でしゃがみ強キックをだすと，アクセルはバックステップをしてからトルネードアッパーを撃つので，強飛翔脚をだそう。ちょうどアクセルの足元に飛翔脚を当てることができる。

それを繰り返してアクセルを画面端まで追いつめたら，起き上がりにしゃがみ強キックをかぶせると，なぜかくらってくれる。これを繰り返そう。

VS ローレンス・ブラッド

VSダックキングと同じ。

バックステップで画面端まで下がってからバックジャンプ弱キックを連発すると，ローレンスはブラッディスピンをだしてくるが，キムのジャンプ弱キックが勝つので，しゃがみ弱パンチ×２→弱飛燕斬の連続技を当てよう。これを繰り返せば勝てるぞ。

VS ギース・ハワード

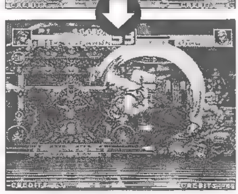
まずはライン移動で逃げて，ギースがライン攻撃で追ってくるのを待ち，両腕を広げたライン攻撃で飛んできたら，しゃがみ強キックで迎撃する。

転んだら，起き上がりに強半月斬をかぶせるようにだす。ギースがガードしたら，一呼吸おいて弱飛燕斬をだすと，なにか技をだそうとしたところに当てることができるぞ。

そのあと，間髪いれずに強半月斬をだせば，同じようにハメられる。



◀まずは強半月斬をガードさせておいて……



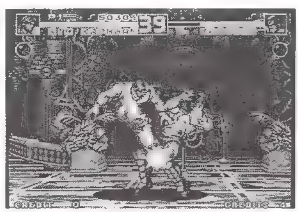
◀なにか技をだしてきたところを弱飛燕斬で迎撃

VS ヴォルフガング・クラウザー

スタートと同時に，ライン移動で反対側のラインに逃げて，クラウザーがライン攻撃で跳んできたところをしゃがみ強キックで迎撃しよう。

クラウザーが転んだら，体が地面につく直前に垂直ジャンプからの強飛翔脚をだすと，なにか技をだそうとするところに当てることができる。

あとは，ライン移動で反対側のラインへ逃げるところから繰り返すだけだ。



▲タイミングよく強飛翔脚をだせば，ごらんのとおり下段ブリッツのでぎわに当たる

見てもやってもおもしろい 舞うような華麗なパターンがウリ

不知火 舞



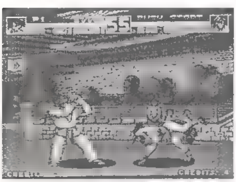
VS 山田十平衛

お互いが画面端にいる状態で立ち弱パンチを連打していると，十平衛は挑発ポーズをするので，そこに強花蝶扇または必殺忍蜂を当てる。

ライン移動で逃げられたら，すぐに低いライン攻撃で追いかけて，しゃがみ弱キック→弱龍炎舞とつなげよう。途中で反対側のラインへ逃げられることもあるが，また追いかければOK。

VS キム・カッファン

スタート時より少しだけ近いぐらいの間合いで必殺忍蜂をだすと，キムはガードをするので，着地後に投げる。この繰り返しだけで勝てるぞ。飛燕斬で迎撃されてしまう場合は，間合いが近すぎるか遠すぎるかのどちらかだ。



◀これぐらいの間合いで必殺忍蜂をだすといい

VS チン・シンザン

お互いが画面端にいる間合いで，弱花蝶扇を連発しよう。ほとんどの技を封じることができる。

ごくまれに，破岩激が弱花蝶扇をすり抜けてくることがあるが，間合いをとっているために，こちらには当たらない。落ち着いてしゃがみ強キックを当ててやれば大丈夫だ。

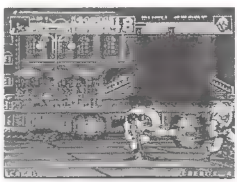
大太鼓腹打ちをだしてきたら，ガードしてからしゃがみ強キックを当てて，再び弱花蝶扇の連発に持ちこもう。

VS アンディ・ボガード

反対側のラインへ移動して，何も技をださずに待っていると，アンディが横に歩きだすことがある。そこで自分も同じ方向へ歩いていくと，画面端まできたところでアンディはこちらのラインへ転がってくるはずだ。

うまくできたら，しゃがみ強キックを「ギリギリで当たらない間合い」でだす。アンディは昇龍弾をだしてくるが，舞には当たらないので，降りぎわをしゃがみ強キックで迎撃する。

当たったら，アンディの体が地面につく直前にしゃがみ強キックをだして，昇龍弾の空振りを誘おう。



◀しゃがみ強キックはギリギリの間合いでだす

VS 不知火 舞

中間距離からジャンプしたと同時に強キックをだして跳びこもう。CPU舞は避け攻撃などで迎撃しようとするが，すべてプレイヤー舞に当たる前に技が引っこんでしまうので，着地と同時に投げる。あとは，最初と同じように早めのジャンプ強キックで跳びこめば，パターンにハマってくれる。



▶強キックはジャンプの上昇中にだすのがコツだ

VS ダック・キング

足先が当たるくらいの間合いでしゃがみ強キックを連発しよう。ただし，ガムシャラにボタンを連打するのではなく「ポン，ポン」と1回ごとに休みを入れるような間隔で押す。すると，ダックがヘッドスピンアタックをだそうとするところに当てることができる。タイミングさえバッチリなら，これだけでパーフェクト勝ちも可能だ。

VS テリー・ボガード

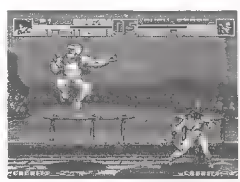
はじまったら，すぐにライン移動で反対側のラインへ逃げて，テリーが追いかけてくるのを待つ。

転がってきた場合は，すかさずライン飛ばしをだせば，くらってくれる。

キックのライン攻撃で跳んできたら，それをガードしたあとにライン飛ばしをだすと，テリーが立ち強パンチを空振りしているところに当てられる。

パンチのライン攻撃で跳んできたら，その軌道をよく見よう。舞に向かってくるならしゃがみ強キックで迎撃する。舞に向かってこないで離れたところに着地した場合は，そのあとにかならずパワーウェーブを撃つので，技をださずに跳びこみ，着地と同時に投げる。

これらを繰り返せば勝てるが，端に追いこんだ場合，VSアンディの要領でライジングタックル誘いもできるぞ。



▶このあとにかならずパワーウェーブを撃つぞ

VS ビッグ・ベア

バックステップでお互いが画面の端にいるくらいの間合いに合わせてからCボタンで挑発をしよう。

すると，ベアはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックのコンビネーションを使ってくるので，ベアがジャンプの頂点にきたときに自分もジャンプする。タイミングが合っていれば，ちょうどベアのしゃがみ強キックが引っこんだときに着地するので，投げる。

あとは，バックステップで間合いをとるところから繰り返せばOK。



◀ベアがこのくらいまで跳んだらジャンプしよう

VS ジョー・ヒガシ

はじまったら，バックステップで間合いをとってから立ち弱パンチをだす。すると，ヒガシはハリケーンアッパーを撃つので，竜巻をギリギリまでひきつけてからムササビの舞をだそう。

うまく当たると，ヒガシは吹っとばされて「ドンドン」と体が跳ねるが，ちょうど2回目の「ドン」が聞こえたときにつぎのムササビの舞をだすと，またくらってくれる。これを繰り返せば，パーフェクトも簡単にとれるぞ。

ヒガシが起き上がる前に着地した場合は，すぐガードを入れて，タイガーキックに備えるといいだろう。

VS タン・フー・ルー

スタートと同時に，ライン移動で反対側のラインへ逃げる。タンが追ってきたら，またライン移動で逃げる。これを繰り返していると，タンは撃放をだすので，そこへ低いライン攻撃→しゃがみ弱キック→弱龍炎舞の連続技を当てる。ひととおり攻撃を当てたら，またライン移動で撃放を誘おう。

VS ビリー・カーン

開始してすぐ，とにかくライン飛ばしをだす（連打しないで目押しする）と，かなりの確率でくらってくれる。もし当たらなくても，ビリーがジャンプ弱キックで跳んできた場合は，そのあとのしゃがみ強キックをガードしたあと，すかさずライン飛ばしをだせば，絶対にくらってくれる。

ビリーが歯車から飛ばされてきたら，起き上がりに近距離で弱花蝶扇をかぶせておこう。ビリーはかならずガードするので，それを見てからライン飛ばしをだすと，三節棍中段打ちをだそうとしたところに当てられる。

これらを繰り返していって，最後に強龍炎舞で体力をケズれば勝ち。



◀弱花蝶扇をガードさせてライン飛ばしをだそう

VS アクセル・ホーク

まずはバックステップをして間合いをとり，弱花蝶扇を撃とう。すると，ジャンプ攻撃をしてくる・ジャンプしようとして花蝶扇をくらう・防御するのいずれかの行動をする。

ジャンプ攻撃はしゃがみ強キックで迎撃する。ちゃんと間合いを離して弱花蝶扇を撃っていれば，間に合わないということはないはずだ。

防御した場合は，すぐに必殺忍蜂をだす。アクセルはそれも防御するが，VSキムと同じように「かため投げ」ができる。投げたあとは，またバックステップをして弱花蝶扇を撃とう。

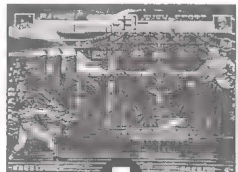
VS ローレンス・ブラッド

ムササビの舞を連発するだけでOK。ただし，1発目は1回バックステップをしたあとに，2発目以降はローレンスが起き上がったあとにだすといい。

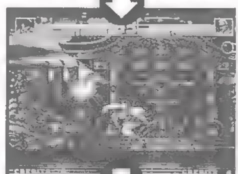
VS ギース・ハワード

まずはライン移動で逃げる。ギースが両手を広げるライン攻撃で跳んできたら，しゃがみ強キックで迎撃しよう。うまく画面端で転ばせたら，ギースの起き上がりにしゃがみ強キックをかぶせるのを繰り返すだけだ。もしライン移動で逃げられたら，またライン攻撃を待てばOK。

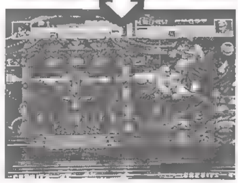
そのほか，必殺技が確実にだせる人には，下の3枚の写真のようなパターンもある。パーフェクトが狙えるのはもちろん，見ためにもかっこいいぞ！



◀お互いが画面端にいる間合いで弱花蝶扇を撃つ



◀疾風拳を撃ってきたらすかさず必殺忍蜂をだす



◀降りてくるところを背後から夢桜（空中投げ）

VS ヴォルフガング・クラウザー

VSギースとおなじく反対側のラインで待ち，クラウザーが両手を広げるライン攻撃で跳んできたら，しゃがみ強キックで迎撃する。倒れたら，起き上がりにしゃがみ強キックをかぶせるのを連発するか，ライン移動で逃げて，再びクラウザーのライン攻撃を待とう。

下段ブリッツボールを撃ったところにムササビの舞いを当て，VSヒガシのように連発するのも有効だ。ただし，つぎのムササビをだすのは，2回目ではなく1回目の「ドン」のときだ。

自慢のスピードと強力な連続技を駆使して戦おう

ダック・キング



VS 山田十平衛

間合いを離して立ち弱パンチを連打すると挑発ポーズをしてくるので，近づいて投げる。または，しゃがみ弱パンチで挑発を誘って弱ヘッドスピンアタックを当てる。これを，十平衛の体力が赤くなるまで繰り返す。

赤くなったら，十平衛とは反対側のラインから，低いライン攻撃→しゃがみ弱キック→弱ダンシングダイブの連続技で体力を減らしていこう。



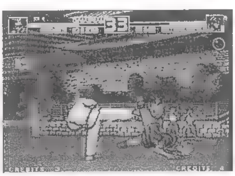
◀センベイを食べている間に歩いて近づけるのだ

VS キム・カッファン

キムがライン飛ばしやジャンプ攻撃を仕掛けてくるのを待つ。跳んでくるか，ライン飛ばしの攻撃範囲まで近づいてきたら，弱ブレイクストームで攻撃しよう。万が一ガードされても，そのあとにだしてくる飛燕斬をしゃがんで避けて，降りぎわを投げればいい。

各攻撃が当たったら，再び間合いをとってキムが近づいてくるのを待ち，ブレイクストームをだせばOK。

▶このくらいの間合いでブレイクストームをだそう



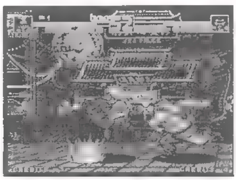
VS チン・シンザン

はじまったら，すぐに強ヘッドスピンアタックをだす。ガードされたら，そのあとのチンの攻撃を見よう。

氣雷砲を撃ってきたら，弾がチンの手から離れた瞬間に強ヘッドスピンアタックをだせば，弾が地上で爆発している上をすり抜けてチンに当たる。

破岩激をだしてきたら，こわがらずにそのまま待つ。するとチンはダックの目の前で止まるので，そこを投げる。

なにもしてこなかったら，すぐに強ヘッドスピンアタックをだす。ただし，間合いが広くないと反撃をくらうので気をつけよう。



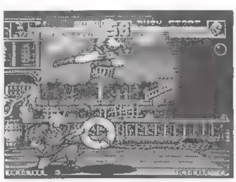
◀なんと，氣雷砲の爆発の上をすり抜けるのだ！

VS アンディ・ボガード

目の前でしゃがみ弱パンチを連発すると，そのうちジャンプ弱キックで跳んでくるので，くぐって投げる。昇龍弾をだしてきたら，降りぎわを投げるか空中投げで迎撃する。

各攻撃が終わったら，また間合いを調節してしゃがみ弱パンチを連発して，ジャンプ攻撃を誘おう。

▶この技で跳んできたら，くぐって投げよう



VS 不知火　舞

ジャンプと同時に強パンチをだして跳びこみ，着地と同時に投げる「すかし投げ」か，ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ×２→弱ダンシングダイブの連続技でガンガン攻めまくるか。どちらでも好きなパターンをどうぞ。

VS ダック・キング

はじまったらすぐに画面端に下がり，バックジャンプ（レバーを斜め上にいれる）弱キックをだすと，CPUダックがダンシングダイブをだしてきたところに当てられる。ただし，やみくもに連発するのではなく，CPUダックが技をくらって着地したのを見て，つぎのバックジャンプ弱キックをだすようにするのがコツだ。

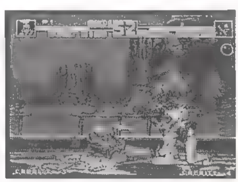
もしもヘッドスピンアタックをだしてきた場合は，そのまましゃがみ弱パンチ→弱ダンシングダイブの連続技だ。

VS テリー・ボガード

はじまったら，すぐにニードルローをだす。するとテリーはさまざまな技をだしてくるが，すべて迎撃することができる。ライジングタックルおよびジャンプ攻撃は，降りぎわを投げよう。

あとは，スタート時と同じ間合いに調節して，テリーが起き上がったと同時にニードルローをだせばOK。

▶足先がふれるくらいの間合いから技をだす

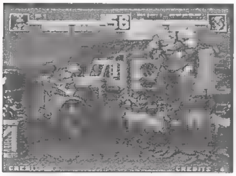


VS ビッグ・ベア

まずは奥のラインへ移動して，お互いが画面端にいるくらいに間合いを離してから挑発をしよう。

すると，ベアはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックのコンビネーションを使ってくるので，ベアがジャンプの頂点にきたところでこちらも跳びこみ，着地と同時に投げる。

ベアが倒れたら，また間合いを広げて挑発をするところから繰り返そう。


◀ベアがこの位置まで跳んだら自分もジャンプだ

VS ジョー・ヒガシ

遠めの間合いて立ち弱パンチをだすと，ハリケーンアッパーを撃ってくるので，ジャンプ強キックを早めにだして跳びこもう。ヒガシはタイガーキックをだしてくるが，着地と同時にガードできる（またはすかせる）ので，降りぎわを投げか空中投げで迎撃する。

その後，ヒガシの起き上がりを跳びこえると，タイガーキックを誘うことができるのでパターンにハメよう。

近づかれて間合いが離れない場合は，しゃがみ弱パンチを連打。何回か当たれば，ヒガシはうしろへ下がるはずだ。

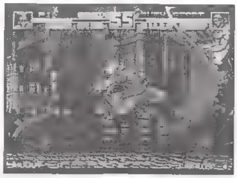

◀ジャンプの上昇中に蹴りをだすと着地ですかせるぞ

VS タン・フー・ルー

VSアンディと同じ。タンの目の前でしゃがみ弱パンチをだしていると跳んでくるので，くぐって着地を投げる。これを繰り返すだけだ。

VS ビリー・カーン

スタート時よりも少し離れた間合いで強ダンシングダイブをだすと，ビリーがジャンプ弱キックをだしたところに当たる。転ばせたら，バックステップで間合いを調節して強ダンシングダイブ。これにてパターンにハメられる。

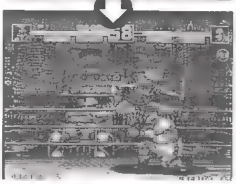

◀使う技は強ダンシングダイブだけ。楽勝だね

VS アクセル・ホーク

バックステップで間合いをとったら，ジャンプ上昇中に弱キックをだして跳びこみ，しゃがみ弱パンチ×2～4→弱ダンシングダイブの連続技を当てる。

転ばせたら，バックステップで間合いを調節して，また跳びこもう。


◀ここまで跳びあがったときに弱キックをだせば


◀アクセルのアッパーが引っこんで蹴りが当たる

VS ローレンス・ブラッド

VSダック・キングと同じ。画面端まで下がってバックジャンプ弱キックを連発すると，ローレンスがブラッディスピンをだしてくるが，こちらのキックが勝つので，そのまましゃがみ弱パンチ×2～4（間合いに応じて）→弱ダンシングダイブの連続技を当てる。

ひととおりの攻撃が終わったら，バックジャンプでブラッディスピンを誘うところから繰り返そう。

VS ギース・ハワード

まずはライン移動で逃げて，ギースがライン攻撃で追ってくるのを待つ。両腕を広げたライン攻撃（ひざ蹴りのほうはダメ）で跳んできたら，しゃがみ強キックで迎撃する。

うまく転ばせたら，目の前から早めのジャンプ強キックでめくるように跳びこもう。ギースはなにか技をだしてくるが，すべてすかせるので，着地と同時に投げてしまえる。

一度「すかし投げ」が成功したら，それを繰り返せば勝てるぞ。

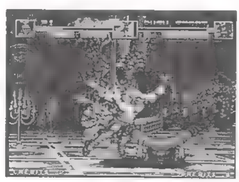

◀まずは，このポーズで跳んできたところを迎撃


◀起き上がりに「めくるように」ジャンプする


◀ギースは技をだすが，すかして投げられるのだ

VS ヴォルフガング・クラウザー

VSギースと同じ。ライン攻撃をしゃがみ強キックで迎撃したあと，裏にまわりこむように跳びこんで「すかし投げ」をする。うまくできないなら，ライン攻撃を迎撃するのを繰り返すだけでもかまわない。


◀ライン攻撃が1種類なので，ハメやすいぞ

しゃがみ強キックの使いかたがポイントだ

タン・フー・ルー



VS 山田十平衛

間合いを離して立ち弱パンチを連打すると，挑発（センベイを食べる）をしてくるので，そこに強箭疾歩を当てる。これを繰り返して，十平衛の体力が赤くなったら，低いライン攻撃→しゃがみ弱パンチ→弱箭疾歩のコンビネーションで体力をケズっていこう。

VS キム・カッファン

ライン移動で反対側のラインへ逃げて，キムがライン攻撃で追ってくるのを待つ。もしもライン攻撃のあとに飛燕斬をだしてきたら，着地時を投げよう。タンは背が低いので，飛燕斬には当たらない（体力がケズられない）のだ。以下繰り返し。キムが飛燕斬をだしてこない場合は，すぐにライン移動で逃げて，同じパターンを繰り返そう。



▶ごらんのとおり、飛燕斬はかすりもしないのだ

VS チン・シンザン

奥のラインへ移動して，中間距離からジャンプ強パンチを早めにだして跳びこみ，着地時にチンを投げよう。おなじみの「すかし投げ」だ。これを，チンの体力が赤くなるまで繰り返す。

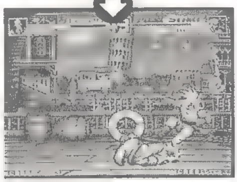
赤くなったら，お互いが完全に画面端にいる間合いで挑発をしよう。チンは破岩激をだしてくるが，ちょうど目の前で止まるので，そのままの位置で投げる。これを2回繰り返せば勝ち。

VS アンディ・ボガード

スタート直後から弱箭疾歩→しゃがみ強キックの連係を繰り返すだけ。常に同じリズムで技をだすのがコツだ。



▶手の先が当たる感じで弱箭疾歩をだして……



▶すかさずしゃがみ強キック。アンディは転ぶ

VS 不知火　舞

スタートの位置でしゃがんで待ち，舞が近づいてきたらしゃがみ強キックをだす。すると，花蝶扇やライン飛ばしなど，あらゆる攻撃をすかしながら舞を転ばせることができるのだ。これを繰り返せば簡単に勝てる。



◀このしゃがみ強キックで、飛び道具をくぐれるぞ

VS ダック・キング

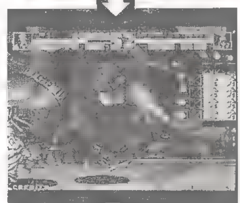
まずは画面端まで下がってからライン移動で反対ラインへ逃げて，ダックがライン攻撃で跳んでくるのを待つ。

ダックのライン攻撃をガードしたら，とりあえずしゃがみガードをしておく。立ち強パンチ（2回転パンチ）をだしてきたらしゃがみ強キックを当てて，ニードルローのときはしゃがみガードで防御してから烈千脚をだす。

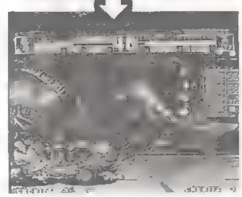
これを繰り返せば勝てるぞ。



▶反対側のラインの画面端でダックが跳んでくるのを待つ



▶跳ぶ軌道が高いときは着地後に立ち強パンチをだすぞ



▶低いときはニードルローをだすので、ガード後に烈千脚

VS テリー・ボガード

離れた位置で立ち弱パンチをだすと，テリーはバックステップをしてパワーウェーブを撃つので，ジャンプ弱キック→しゃがみ強キックの連係で攻める。途中でライン移動で逃げられた場合は，ライン攻撃でもどってきたところをしゃがみ強キックで迎撃する。

画面端へ追いこむことができたら，しゃがみ強キックを「ギリギリで当たらない位置」でだす。するとテリーは

ライジングタックルをだしてくるので，降りぎわにしゃがみ強キックを当てられる。テリーが転んで体が地面についた瞬間にしゃがみ強キックをだすと，再びライジングタックルを放ってくるので，パターンにハメることができる。

VS ビッグ・ベア

ベアの目の前でしゃがみ強キックを連発するだけで，ジャイアントボムもジャンプ弱キックも迎撃できる。簡単にパーフェクトで勝てるぞ。



◀ベアのジャンプ弱キックも簡単に迎撃できるぞ

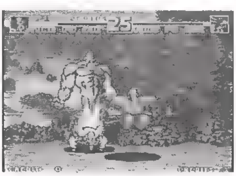
VS ジョー・ヒガシ

遠い間合いで立ち弱パンチをだすとハリケーンアッパーを撃ってくるので，ジャンプ強キックを早めにだして跳びこもう。ヒガシはタイガーキックをだしてくるが，すかすことができるので，降りぎわを投げる。

そのあとは，またバックステップで間合いを離して，立ち弱パンチでハリケーンアッパーを誘おう。

VS タン・フー・ルー

はじまったら，すぐにライン移動で反対側のラインへ逃げる。CPUタンが追ってきたら，また逃げる。これを繰り返していると，そのうちCPUタンは撃放をだすので，そこへ低いライン攻撃→しゃがみ強キックを当てよう。これを繰り返せば勝てる。



◀全キャラ共通パターンならCPUタンはこわくない

VS ビリー・カーン

1回だけバックステップをしたら，強箭疾歩をだそう。すると，ビリーが中段三節棍突きをだそうとしたところに当てられる。

倒れたら，ビリーが起き上がったのを見て，もう一度強箭疾歩をだすと，同じようにくらってくれる。

これでビリーを画面端へ追いつめることができるので，ビリーの目の前まで近づいて，起き上がりにしゃがみ強キックをかぶせておこう。すると，なにか技をだそうとして転んでくれる。

あとは，これを繰り返すだけだ。



◀画面端なら，しゃがみ強キックの連発でハマる

VS アクセル・ホーク

遠い間合いから強箭疾歩をだすと，アクセルがスマッシュボンバーなどをだそうとしたところに当たる。ガードされても，そのあとすぐに跳んでくるので，くぐって着地を投げる。

アクセルが倒れたら，バックステップで間合いを広げて，起き上がった瞬間に強箭疾歩をだすと，やはりガードするので，パターンにハメよう。



◀これぐらい間合いを離して強箭疾歩をだせば……



◀このとおり，こちらは無傷で技を当てられるのだ

VS ローレンス・ブラッド

はじまったら，近づいてしゃがみ強キックをガードさせる。そのあともう一度しゃがみ強キックをだすと，ちょうど弱ブラッディサーベルをだそうとしたところに当たる。これを繰り返せば勝てるぞ。

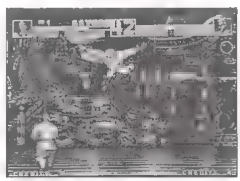


◀弱サーベルをだしてくれば，こっちのものだ

VS ギース・ハワード

はじまったら，ライン移動で反対側のラインへ逃げて待ち，ギースがパンチのライン攻撃で跳んできたところをしゃがみ強キックで迎撃する。基本的にはそれを繰り返すだけだ。

もしも画面端で転ばせたら，しゃがみ強キックをギースの起き上がりにかぶせてだすと，かなりの確率でくらってくれる。ライン移動で逃げられたら，両腕を広げたライン攻撃でもどってきたところを迎撃すればいい。



◀このポーズで跳んできたところを迎撃しよう

VS ヴォルフガング・クラウザー

基本はVSアンディと同じ。手の先が当たるくらいの間合いから弱箭疾歩→しゃがみ強キックのコンビネーションをひたすら繰り返すだけで勝てる。

ただし，画面端へ追いつめたらこのパターンにはハマらなくなるので，VSビリーの「起き上がりにしゃがみ強キックをかさねる」パターンを使おう。仮にライン移動で逃げられても，その後ライン攻撃でもどってきたところにしゃがみ強キックを当ててやればOK。

やっぱり三節棍は強かった！

ビリー・カーン



VS 山田十平衛

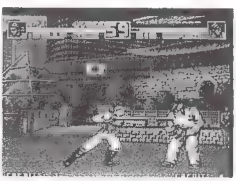
少し離れた位置で，立ち強パンチ→しゃがみ弱キックを交互に連発する。十平衛がライン移動で逃げたら，そのままCボタンを連打して，ライン攻撃で追いかけて，旋風棍で体力をケズろう。



◀立ち強パンチならスライディングにも負けない

VS キム・カッファン

三節棍の先がギリギリ当たるくらいの間合いで，立ち弱パンチの連発で押していこう。これだけで勝てるのだ。もし，ライン飛ばしや避け攻撃をくらうようなら，連打のタイミングが遅いか，間合いが近すぎるかのどちらかだ。



▶ボタン連打が速すぎて旋風棍にならないように

VS チン・シンザン

VSキムと同じく，三節棍の先がギリギリ当たるくらいの間合いで立ち弱パンチを連発する。ただし，端まで追いつめると大太鼓腹打ちをだしてくるので，バックステップで下がってやり直すといいだろう。

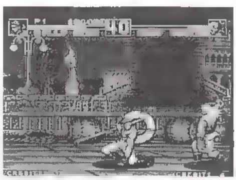
三節棍中段打ちは，すべて避け攻撃やしゃがみ強キックで返されてしまうので，ださないほうがいい。

VS アンディ・ボガード

VSチンと同じように，立ち弱パンチ連打で押していこう。斬影拳も飛翔拳もすべて封じることができるぞ。反撃をくらうようなら，それはボタン連打のタイミングが遅いためだ。

そして画面端へ追いこんだら，技がギリギリ当たらない間合いでしゃがみ強キックをだす。アンディは昇龍弾を空振りするので，降りぎわをしゃがみ強キックか地獄落とし（Dボタンの投げ）で攻撃しよう。

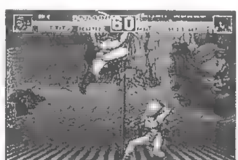
そのあとで同じようにしゃがみ強キックを空振りさせると，アンディはまたもや昇龍弾をだしてくるので，パターンにハメられるぞ。



◀このパターンはVSテリーでも使うぞ

VS 不知火　舞

ジャンプしたと同時に強パンチをだして跳びこんで，着地と同時に投げる「すかし投げ」だけで勝ててしまう。ジャンプ弱キック（パンチはダメ）→弱旋風棍の繰り返しで少しずつ体力をケズっていくのも可。



▶「すかし投げ」をマスターすれば楽勝

VS ダック・キング

バックジャンプをしながら弱キックをだすと，ダンシングダイブを仕掛けてきて，技をくらってくれる。ダックキングが着地したと同時に再びバックジャンプをして，弱キック……これを繰り返せば楽勝だ。

ヘッドスピンアタックをだしてきた場合は，弱キックが当たったあと，弱旋風棍で体力をケズってやろう。



◀パンチではなくキックを使うのがポイントだ

VS テリー・ボガード

VSアンディとまったく同じ。立ち弱パンチ連打で押していき，画面端ではしゃがみ強キックでライジングタックルを誘発→降りぎわにしゃがみ強キックor地獄落とし……の繰り返しだ。

VS ビッグ・ベア

やはりVSアンディと同じく，立ち弱パンチ連打で攻める。ただし，画面端では避け攻撃を使ってくるので，一度バックステップで下がってやり直すといいだろう。

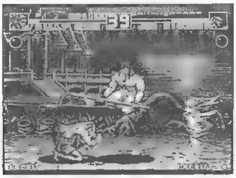
体力が赤くなると，ベアは超必殺技・ファイヤーブレスをだしてくることがあるが，これはバックステップしてからの強襲飛翔棍で攻めよう。

ジャンプ攻撃はかならず投げ返されてしまうので，絶対にやらないように。

VS ジョー・ヒガシ

遠い間合いで立ち弱パンチをだすと，ハリケーンアッパーを撃ってくるので，VS舞で使った「すかし投げ」と同じ要領で，ジャンプ強パンチを早めにだして跳びこむ。ヒガシはタイガーキックをだしてくるが，すかすことができるので，降りぎわを投げよう。

あとは，ハリケーンアッパーを誘うところから繰り返せば楽勝だ。

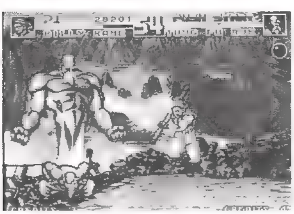

◀技をだすのが遅いと，ガードできなくなるぞ

VS タン・フー・ルー

お互いが離れていて，しかもタンが何も技をだしていないときに，弱の強襲飛翔棍をだす。タンは撃放をだしてくるが，ちょうどタンの技が消えるころにビリーが降りてくるので，無傷で技を当てることができる。

着地したら，バックステップをしてすかさず弱の強襲飛翔棍だ。コマンド入力のタイミングはすごくシビアだが，ちゃんと技がだせるなら，これだけでパーフェクトをとることができる。

それがむずかしいなら，こんなパターンもある。常にタンの反対側のラインにいるようにライン移動を繰り返すと，そのうち撃放をだしてくるので，そこへ低いライン攻撃→しゃがみ弱パンチ→弱旋風棍の連続技を当てる。これを繰り返すのだ。

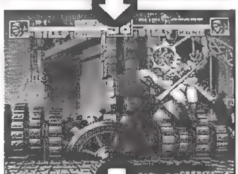

▲全キャラ共通のパターンだが，ライン移動で撃放を誘うほうが簡単だろう

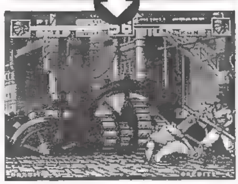
VS ビリー・カーン

スタートと同時に強の強襲旋風棍をだして，CPUビリーの頭上を襲おう。技に反応して旋風棍をだしてきた場合はこちらが勝つし，ガードされた場合はすぐにしゃがみ強キックを連発でだせば，かならず当たってくれる。

どちらにしても，CPUビリーは画面端付近で転ぶので，その起き上がりにしゃがみ強キックをかぶせておこう。すると，技をだそうとしているのか，かならず当たって転んでくれるのだ。これを最後まで繰り返そう。

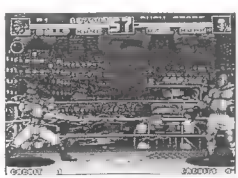

◀はじまったと同時に強の強襲旋風棍をだそう


◀ガードされたらしゃがみ強キックで転ばせよう


◀起き上がりにしゃがみ強キックをかぶせて連打

VS アクセル・ホーク

お互いが画面の端にいる状態で，弱の三節棍中段打ちを連発しよう。アクセルがトルネードアッパーを撃とうとするところに全部当たるのだ。これでパーフェクトはまちがいなし！


◀自慢の三節棍で，アクセルを近寄らせるな！

VS ローレンス・ブラッド

VSダックキングとまったく同じだ。端でバックジャンプ弱キックを連発していると，ローレンスがブラッディスピンをだしてきたところに当たるので，そのまましゃがみ弱パンチ連打→弱旋風棍でローレンスの体力をケズる。

間合いが離れたら，バックジャンプ弱キックから繰り返そう。

VS ギース・ハワード

反対側のラインで待っていると，そのうちギースが「両手を広げたポーズ」のライン攻撃で跳んでくるので，それをしゃがみ強キックで迎撃するのだ。技をだしたら，成功しても失敗してもすぐにライン移動で逃げて，同じようにギースが跳んでくるのを待つだけ。タイム・オーバーになることが多いが，とりあえず勝つことはできる。

確実とは言いがたいが，中間距離で立ち強キックを連発するのも有効だ。余裕があればお試しあれ。


◀このポーズで跳んできたらしゃがみ強キックだ

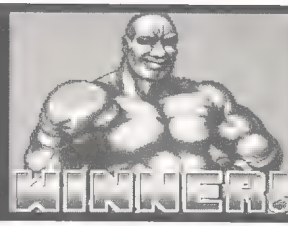

▶立ち強キックを連発すると，なぜかよく当たる

VS ヴォルフガング・クラウザー

VSチンやVSアンディと同じく，立ち弱パンチで押していくだけで勝ててしまう。ライン移動で逃げられても，またライン攻撃でもどってきたところにしゃがみ強キックを当てればOK。

端で転ばせたら，VSビリーと同じように，しゃがみ強キックの連発でそのままハメることができるぞ。

テクニックは不要
力まかせに攻めまくれ！
アクセル・ホーク



VS 山田十平衛

スタート直後から，ジャンプ強パンチ→立ち弱パンチ→アクセルダンスの連続技でガンガン攻めよう。十平衛がスライディングをだしてきても，アクセルのジャンプ強パンチのほうが勝つので安心。ライン移動で逃げられたら，低いライン移動で追いかけて，立ち弱パンチ→アクセルダンスの連続技で。



◀この技のおかげでスライディングはこわくない

VS キム・カッファン

スタートと同時にバックステップをして画面端へ下がり，そこでAボタンを連打して，アクセルダンスをだしまくる（強でだせるなら，Cボタン連打）。なんと，それだけで勝てるぞ。



◀この位置でアクセルダンスをだしていればOK

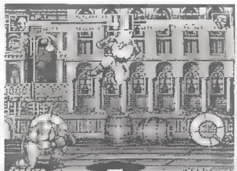
VS チン・シンザン

間合いを十分に離して弱トルネードアッパーを連発するだけで，氣雷砲と破岩激は完璧に封じることができる。ジャンプ攻撃はしゃがみ強キックで，大太鼓腹打ちはガードしてからしゃがみ強キックで迎撃して，弱トルネードアッパーの連発に持ちこめばOK。

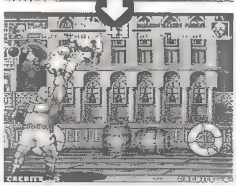
VS アンディ・ボガード

目の前でしゃがみ弱キックを連発していると，そのうちジャンプ弱キックで跳んでくるので，しゃがみ強パンチで迎撃する。昇龍弾の場合は，降りぎわをしゃがみ強キックで迎撃だ。

各攻撃が当たったら，間合いを調節してしゃがみ弱キックを連発しよう。



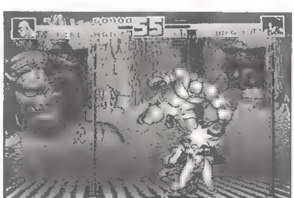
◀しゃがみ弱キックに反応して跳んできたら……



◀しゃがみ強パンチで迎撃。VSタンでも使うぞ

VS 不知火　舞

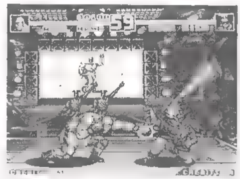
VS十平衛と同じように，ジャンプ強パンチ→立ち弱パンチ→弱アクセルダンスの連続技で攻めるだけで勝てるぞ。ちなみに，アクセルダンスは弱でも強でも好きなほうでかまわない。すぐにだせるなら強のほうがベター。



▲CPU舞はジャンプ攻撃に弱いので，ガンガン跳びこめる。アクセルも例外ではない

VS ダック・キング

グローブの先が当たるくらいの間合いで「ポン，ポン」と1回ごとに休みを入れるようなタイミングでしゃがみ強キックをだす。すると，ダックがヘッドスピンアタックをだそうとするところに当たる。これを繰り返せばOK。

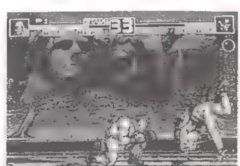


◀このあともう一度しゃがみ強キックをだそう

VS テリー・ボガード

離れた位置で立ち弱パンチをだすと，テリーはバックステップをしてからパワーウェーブを撃ってくるので，ジャンプ強パンチ→立ち弱パンチ→弱アクセルダンスの連続技で攻めていく。ただし，アクセルダンスがテリーに当たらなくなってもだしつづけると，ライジングタックルをくらうことがあるので，調子に乗って連射しないように。

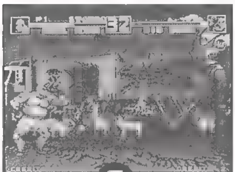
画面端へ追いつめたら「ギリギリで当たらない位置で」しゃがみ強キックをだす。すると，テリーはライジングタックルをだしてくるので，降りぎわをしゃがみ強キックで迎撃する。これを最後まで繰り返そう。



▶ライジングタックルを誘ってラクに勝とう

VS ビッグ・ベア

はじまったら奥のラインへ移動して，お互いが画面端にいるくらいに間合いを離してから挑発をしよう。すると，ベアはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックの連係を使ってくるので，ベアが着地したと同時にこちらも跳んで，ジャンプ強パンチ→立ち弱パンチ→弱アクセルダンスの連続技を当てる。ひととおりの攻撃が終わったら，間合いを広げるところから繰り返すべし。



◀画面端で挑発をする。奥のラインのほうがいい



◀ベアが着地したらジャンプしてボタン連打だ

VS ジョー・ヒガシ

お互いが画面端にいるくらいの間合いにしてから立ち弱パンチをだすと，ハリケーンアッパーを撃ってくるので，ジャンプ強パンチを早めにだして跳びこもう。ヒガシはタイガーキックをだしてくるが，ガードできるので，降りぎわをヘルボンバー（→＋Dボタン）でつかむか，立ち強パンチorしゃがみ強キックなどで迎撃する。

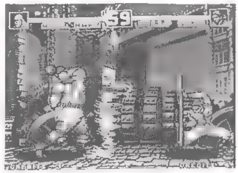
当たったら，また間合いを離してハリケーンアッパーを誘おう。

VS タン・フー・ルー

VSアンディと同じ。スタートの間合いでしゃがみ強キックをだしていると跳んでくるので，すかさずしゃがみ強パンチで迎撃する。これを繰り返すだけだ。アッパーをだすタイミングは，タンが跳んだらすぐにCボタンを連打するぐらいでちょうどいいぞ。

VS ビリー・カーン

VSチンと同じ。スタートしたら，2回バックステップをして間合いを離してから，ひたすら弱トルネードアッパーを連発する。跳んできたら，しゃがみ強キックで迎撃しよう。

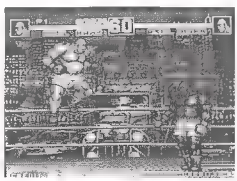


◀とにかく切れ目がないように撃ちまくれ！

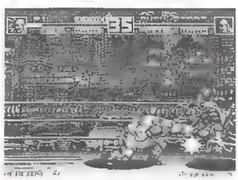
VS アクセル・ホーク

1回バックステップをして，すかさずジャンプ強パンチ→立ち弱パンチ→弱アクセルダンスの連続技をだす。間合いが離れたら，またジャンプ強パンチで跳びこんでいこう。

もし画面端で転ばせたら，起き上がりにしゃがみ強キックをかぶせる感じでだしておくと，勝手にくらってくれる。これを繰り返せば勝てるぞ。



◀このくらいの間合いから跳びこめば大丈夫だ



▶画面端では，しゃがみ強キック連打でOK

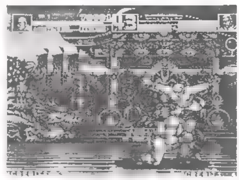
VS ローレンス・ブラッド

スタートからジャンプ強パンチ→立ち弱パンチ→弱アクセルダンスの連続技で攻める。最後のアクセルダンスは，あまり長くだしつづけていると，ブラッディサーベルなどの反撃をくらうので，VSテリーと同じく連射しすぎないように気をつけよう。

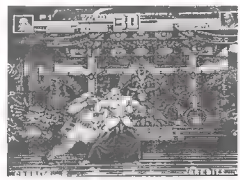
VS ギース・ハワード

はじまったらすぐにライン移動で反対側のラインへ逃げる。そのまま待っていると，ギースが「両手を広げた」ライン攻撃で跳んでくることがあるので，それをしゃがみ強キックで迎撃する。基本的にはそれを繰り返すだけだ。

もし画面端で転ばせた場合は，VSアクセルと同じくしゃがみ強キックをギースの起き上がりにかぶせてだすと，かなりの確率でくらってくれる。ライン移動で逃げられても，再び両手を広げたライン攻撃でもどってきたところをしゃがみ強キックで迎撃すればOK。



▶このライン攻撃をしゃがみ強キックで迎撃だ

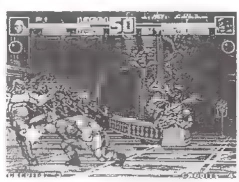


◀強キック以外の技は当て身投げがこわいぞ！

VS ヴォルフガング・クラウザー

VSギースと同じく，ライン移動で逃げておいて，クラウザーがライン攻撃で追ってきたところをしゃがみ強キックか，しゃがみ弱パンチ→弱アクセルダンスで迎撃するのを繰り返す。

画面端でクラウザーが倒れたら，起き上がりにかぶせてしゃがみ強キックをだそう。クラウザーのライン攻撃はかならず迎撃できるので，ギースよりもハメやすいはずだ。



◀端ならこっちのもの。最後までハメられるぞ

飛び道具使いはブラッディカッターで楽勝だ！

ローレンス・ブラッド



VS 山田十平衛

間合いを離してしゃがみ強パンチを連打していると，挑発をしてくるので，そこに強ブラッディスピンを当てる。ジャンプしてきたら，スライディングで迎撃する。近づかれたらしゃがみ強パンチで追いはらうといいだろう。

ライン移動で逃げられたら，低いライン攻撃で追いかけて，そこからしゃがみ弱パンチ→弱ブラッディサーベルの連続技を当てよう。

VS キム・カッファン

スタートと同時に，レバーをためながらうしろへ下がろう。試合開始時よりも少しだけ近い間合いになったとき，強ブラッディスピンをだしてガードさせ，着地と同時にしゃがみ強パンチを当てる。一連の攻撃がすんだら，1回バックステップをしたあと，またうしろへ下がりながら間合いを調節して，強ブラッディスピン→しゃがみ強パンチの連係を繰り返す――これでOK。もしも飛燕斬で迎撃されるようだったら，あせってキムの起き上がりにブラッディスピンをだしたか，間合いが合っていないかのどちらかだ。

VS チン・シンザン

スタートと同時にバックステップで画面端まで下がり，すぐにレバーを下に入れて技をためておく。「ため」ができたら，しゃがみ強パンチをだそう。

チンが氣雷砲を撃ってきたら，すかさずブラッディカッターで攻撃する。当たったら，またレバーを下に入れてつぎのブラッディカッターをためておき，チンが起き上がりはじめたらしゃがみ強パンチをだして氣雷砲を誘う。これで最後までハメることができる。

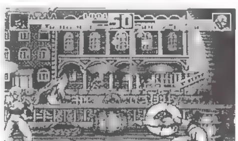
この「カッター・パターン」は，飛び道具を持つ相手なら(ギースを除く)全員に使うことができるぞ。

VS アンディ・ボガード

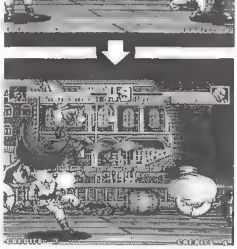
「カッター・パターン」が通用する。

まずは左下にレバーを入れて，アンディがうしろへ下がるのを待つ。間合いが離れたら，アンディは飛翔拳を撃ってくるので，1発目はガードしておいて，2発目を撃ったと同時にブラッディカッターをだそう。そのあと，アンディの起き上がりにしゃがみ強パンチをだすのは，VSチンと同じだ。

もしもパターンからはずれたら，斬影拳やライン攻撃など，なんでもいいからガードしつづけよう。アンディには，相手が技をガードしたあと,うしろへ下がって飛翔拳を撃つクセがある。それを見てブラッディカッターをだせば，またパターンにハメられる。



▶しゃがみ強パンチで飛翔拳を撃たせておいて……



▶ブラッディカッターで攻撃する。黄金パターンだね

VS 不知火　舞

早めにジャンプ強パンチをだして跳びこみ，着地と同時に投げる「すかし投げ」を繰り返すだけだ。楽勝だね。

VS ダック・キング

はじまったらすぐにバックステップをして画面端まで下がり，ライン移動で反対側のラインへ逃げたあと，ダックがライン攻撃で跳んでくるのを待つ。

ダックのライン攻撃をガードしたら，とりあえずしゃがみガード。ダックが立ち強パンチ（2回転パンチを当てる技)をだしてきたときは，立ち弱キック→強ブラッディサーベルの連続技を，ニードルローのときはしゃがみガードで防御してから立ち強パンチ→強ブラッディサーベルの連続技を当てる。

ひととおりの攻撃が終わったら，すぐにライン移動で逃げて，またダックが跳んでくるのを待とう。



▶このあと立ち強パンチ強ブラッディサーベルだ

VS テリー・ボガード

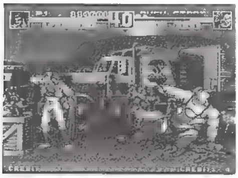
やはり「カッター・パターン」を使う。離れた位置でしゃがみ弱パンチをだすと，テリーはバックステップをしてパワーウェーブを撃つので，そこにブラッディカッターを当てる。倒れたら，起き上がるのを見たあと，しゃがみ弱パンチをだしてパワーウェーブを誘う。これを繰り返すだけで勝てるぞ。

VS ビッグ・ベア

まずは奥のラインへ移動して，お互いが画面端にいるくらいに間合いを離してから挑発をしよう。

すると，ベアはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックのコンビネーションを使ってくるので，しゃがみ強キックの「脚が伸びきったとき」に強ブラッディサーベルを当ててやる。

ベアが倒れたら，再び間合いを広げて，挑発をするところから繰り返そう。



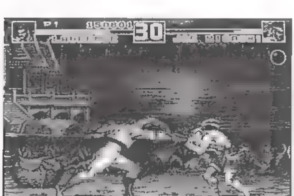
◀この状態になったら強ブラッディサーベルだ

VS ジョー・ヒガシ

はじまったらすぐにライン移動で逃げて，ヒガシの低いライン攻撃→スライディングの連係を待つ。そのとおりにきたら，スライディングをガードしてから立ち強パンチ→強ブラッディサーベルの連続技を当てよう。

うまくヒガシを転ばせたら，バックステップでお互いが画面端にいるような間合いに合わせてから，起き上がりに強ブラッディサーベルをだす。ヒガシはそれに反応してタイガーキックをだしてくるが，こちらには当たらないので，降りぎわを投げる。ほかの技をだすこともあるが，その場合はブラッディサーベルが勝つので大丈夫だ。

あとは，同じようにブラッディサーベルをだせばOK。



▲画面端から強ブラッディサーベルをだすと，タイガーキックがすかせるのだ

VS タン・フー・ルー

スタートと同時に，ライン移動で反対側のラインへ逃げる。タンが追ってきたら，またライン移動で逃げる。これを繰り返していると，タンは撃放をだすので，そこへ低いライン攻撃→しゃがみ弱パンチ→弱ブラッディサーベルの連続技を当てる。自信がなければライン攻撃だけでもいいだろう。

ひととおり攻撃を当てたら，またライン移動で撃放を誘おう。

VS ビリー・カーン

まずは，1回だけバックステップをしてからライン飛ばしをだす。すると，ビリーはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックと攻撃してくるので，ガードしてから，弱ブラッディサーベルを当てる。

倒れたら，バックステップでお互いが画面端にいる間合いにして，ビリーが起き上がるのを見てからしゃがみ弱パンチをだそう。するとビリーは三節棍中段打ちをだしてくるので，三節棍が伸びるのを見たあとにブラッディカッターをだす。当たったら，また起き上がるのを見てから，しゃがみ強パンチ。これで，三節棍中段打ちを誘うことができるので，パターン化の完成だ。



◀ライン飛ばしのあと，立ち→しゃがみ防御だ

VS アクセル・ホーク

はじまった直後にしゃがみ強パンチをだすと，アクセルはバックステップをしてからトルネードアッパーを撃つので，ブラッディカッターを当てる。倒れたら，アクセルが起き上がるのを見てからしゃがみ弱パンチをだすと，またもやトルネードアッパーを撃ってくるので，同じように攻撃しよう。

VS ローレンス・ブラッド

まずはバックステップで画面端まで下がって，CPUローレンスが画面中央にきたときにバックジャンプ弱キックをだそう。CPUローレンスはブラッディスピンをだすが，こちらの技が勝つので，そのまま立ち強パンチ→強ブラッディサーベルの連続技を当てる。

倒れたら，1回だけバックステップをしてから相手の起き上がりにしゃがみ強パンチをだして，CPUローレンスの出方を見る。強ブラッディサーベルをだしてきたら，かわしておいてから逆に強ブラッディサーベルで反撃する。ジャンプしてきたら，降りぎわを強ブラッディサーベルで迎撃しよう。

ここまでの攻撃がすべて当たると，CPUローレンスは気絶するので，ジャンプ強パンチ→立ち強パンチ→強ブラッディサーベルの連続技を当てる。

あとは，もう一度画面端でしゃがみ強パンチをだして，強ブラッディサーベルを当ててやれば勝ち。

VS ギース・ハワード

はじまったら，ライン移動で反対側のラインへ逃げて，ギースがパンチのライン攻撃（両腕を広げているほう）で追ってくるのを待つ。

うまく跳んできたら，それをしゃがみ強パンチ→弱ブラッディサーベルの連続技で迎撃する。ひととおりの攻撃が当たったら，ライン移動で反対側のラインへ逃げて，ギースを待てばOK。



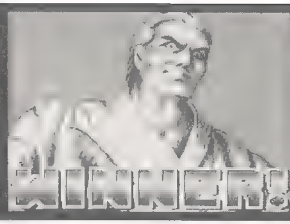
◀このライン攻撃で跳んできたときに迎撃しよう

VS ヴォルフガング・クラウザー

VSギースとまったく同じ。ライン攻撃が1種類しかないぶん，クラウザーのほうがハメやすいぞ。

攻めは烈風拳，守りは上段当て身投げ

ギース・ハワード



VS 山田十平衛

烈風拳で十平衛を反対ラインに飛ばせてから，低いライン攻撃を当てる。ガードされたら，しゃがみ弱キック→しゃがみ強キック→烈風拳の連係でケズろう。ガードしなかった場合は，十平衛は必ず反対のラインに逃げるので，このパターンを繰り返せばOK。

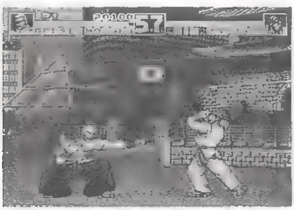
近づかれたときは，投げをくらわないように，しゃがみ弱キックを当てて遠ざけてしまおう。そのまま烈風拳へのコンビネーションを試みるのもいい。

飛び道具の撃ち合いは，こちらが不利なので，ライン移動で逃げよう。

VS キム・カッファン

まずは，中間距離でしゃがみ弱パンチを連打しよう。すると，キムが半月斬をだしてきた場合，迎撃できるかガードできるかのどちらかとなる。ガードした場合は，そのまましゃがみ強キックを当てればいいのだ。

キムのジャンプ攻撃には，上段当て身投げで対応しよう。なお，キムのライン飛ばし攻撃を無理に中段当て身投げでつかもうとすると，半月斬をくらうので，素直にガードしておいたほうが安全だ。



▲この位置でしゃがみ弱パンチを連打していれば，キムの半月斬は全然こわくないぞ

VS チン・シンザン

バックステップで距離をとって，Cボタンで挑発をすると，チンは氣雷砲かジャンプ攻撃のどちらかをしてくる。ジャンプ攻撃はしゃがみ強キックで迎撃可能。チンが転んだら，起き上がりに烈風拳をかぶせて間合いを広げ，同じパターンに持ちこもう。氣雷砲は届かないので問題はない。

たまに破岩激をだしてくることがあるが，そのままCボタンを連打していれば，勝手に攻撃をくらってくれる。

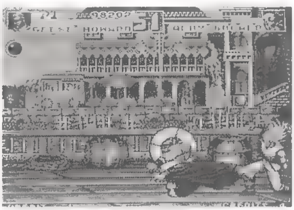
近づかれたら，立ち弱キックを使って遠ざけてしまおう。

VS アンディ・ボガード

まず，ちょっと離れた位置で立ち弱キックを連発して，アンディを画面端へ追いこもう。

うまく追いこんだら，しゃがみ強キックを「ギリギリ当たらない間合い」でだそう。すると，アンディは昇龍弾を放つので，それを虎殺掌(Dボタンのつかみ技)でつかむ。この技なら，アンディを画面端へ向かって投げるので，再び端へ追いこむ手間が省けるのだ。

離れたら，再度しゃがみ強キックで昇龍弾を誘おう。



▲しゃがみ強キックはこの間合いで撃て。ガードされるのは近すぎる証拠だ

VS 不知火 舞

ジャンプ弱キック→しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強キック→烈風拳のコンビネーションを反復せよ。余裕があるなら，舞の攻撃（とくに，烈風拳を撃ったあとにだしてくるムササビの舞い)を当て身投げでつかむのも有効だ。

VS ダック・キング

開始してすぐに画面端に下がって，バックジャンプ（レバーを斜め上に入れる）弱キックをだすと，ダックキングがダンシングダイブで跳んできて，勝手に当たってくれる。相手が着地したら，再びバックジャンプ小キックをだして，パターンにハメてしまおう。

必殺技が確実にだせる人なら，つぎのようなパターンもある。

遠い間合いから烈風拳を撃って，ダックキングがガードをしたら「ひと呼吸おいて」上段当て身投げのコマンドを入力しよう。すると，ダックはヘッドスピンアタックをだしてくるので，当て身投げをすることができる。あとは，また間合いを広げて烈風拳→上段当て身投げを繰り返すだけ。当て身投げのコマンド入力のタイミングがむずかしいが，じつに美しいパターンだぞ。

VS テリー・ボガード

パワーウェーブを撃ったときにジャンプ強キックで跳びこんだり，ライン移動をうまく使いながら，なんとかして画面端へ追いこもう。

そのあと「すかし」しゃがみ弱キックでライジングタックルを誘発させる。降りぎわを投げにいきたいところだが，

間合いが離れているため，反撃をくらう可能性が高い。ここは安全にしゃがみ強キックを当てよう。

あとはこれを繰り返せばOK。



▲しゃがみ弱キックのかわりに烈風拳を起き上がりにかぶせても，同じようにハマる

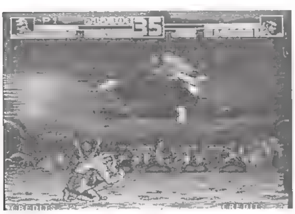
VS ビッグ・ベア

VSキムと同じ。しゃがみ弱パンチを連発していると，ジャンプ弱キックで跳びこんでくるので，それを上段当て身投げで投げる。失敗しても，くらい投げでリカバーできるので安心。ジャイアントボムも上段当て身投げで確実に投げ返すことができるぞ。

VS ジョー・ヒガシ

お互いが画面端にいるくらいの間合いで立ち弱パンチをだすと，ハリケーンアッパーを撃ってくるので，ジャンプ強キックを早めにだして跳びこもう。ヒガシはタイガーキックをだすが，着地寸前に脚が引っこむので，すかすことができる。VSアンディと同じく，降りてきたところを投げてやろう。

あとは，バックステップやライン移動などを使って間合いを広げ，立ち弱パンチでハリケーンアッパーを誘発するところから繰り返せばOK。



▲ジャンプ強キックは早めにださないと，タイガーキックがガードできないので注意

VS タン・フー・ルー

ライン移動で常にタンと反対側のラインへ逃げつづけていると，撃放をだしてくるので，そこへ低いライン攻撃→しゃがみ強キック→烈風拳のコンビネーションを当てる。これを反復せよ。

VS ビリー・カーン

距離をとって，烈風拳を連発する。跳びこんできたらしゃがみ強キック。強襲飛翔棍は上段当て身投げで迎撃しよう。常に間合いをとるのがコツだ。

VS アクセル・ホーク

VSビリーと同じく，遠い間合いからの烈風拳連発で攻める。ジャンプしてきたらしゃがみ強キックで迎撃だ。

近づかれたら，しゃがみ強キックを空振りしよう。するとバックステップ→スマッシュボンバーをだしてくるので，一歩踏みだしてしゃがみ強キック。転んだら，バックステップして間合いを広げて，同パターンに持ちこむのだ。

VS ローレンス・ブラッド

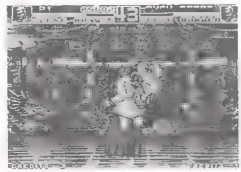
VSダックキングと同じ要領で，画面端でバックジャンプ弱キックを連発してブラッディスピンを待つ。うまく当たったら，しゃがみ弱キック×2→しゃがみ強キック→烈風拳のコンビネーションで体力をケズろう。間合いが離れた場合は，再度ジャンプ弱キック連打からのコンビネーションでOK。

または，遠めからダブル烈風拳&疾風拳を連発するだけでも，それなりに戦える(必ず勝てるとは言わないが)。



▲垂直ジャンプではなく，ななめ（レバーは左上）ジャンプだ。まちがえないように

VS ギース・ハワード



◀当て身投げの心配はないのでガンガン攻めこもう

VS十平衛と同じ。烈風拳連打で相手を反対側のラインに跳ばせておいて，Bボタンのライン移動攻撃→しゃがみ弱キック→しゃがみ強キック→烈風拳の繰り返しで攻める。「すかし投げ」はギースのジャンプ力と身長の兼ねあいで失敗することが多いので，やらないほうがいいだろう。

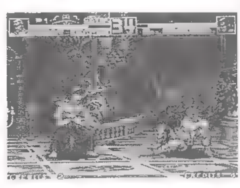
VS ヴォルフガング・クラウザー

まずは反対側のラインに移動する。そのうち，クラウザーがライン攻撃を仕掛けてくるが，そのあとしゃがみ弱パンチを当ててきたらチャンス。ガードしてから「ワンテンポおいて」しゃがみ強キックをだすと，相手が下段ブリッツボールを撃とうとしているところに当てることができる。

うまく当たったら，クラウザーの体が地面についた瞬間にジャンプ強キックを早めにだして跳びこみ，着地と同時に投げる「すかし投げ」でハメよう。このときに使うのは，VSアンディと同じく虎殺掌だ（理由は同じ）。

たまにライン移動で逃げられることもあるが，そのときはまた最初（反対側に跳んで，ライン攻撃を待つ）からやりなおせば大丈夫だ。

とにかく時間がかかる勝負だけど，根気よくがんばろう。



◀クラウザーの体が地面についた瞬間に跳びこめ

帝王の強さはCPU戦でも変わらず

ヴォルフガング・クラウザー



VS チン・シンザン

早めにジャンプ強キックをだして跳びこみ，着地と同時に投げる「すかし投げ」を繰り返す。着地位置は，最初だけめくり（チンの背後）で。2回目以降はチンの目の前で大丈夫だ。

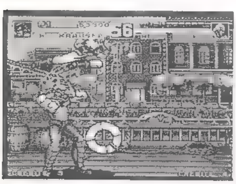
注意したいのは，2回目以降のジャンプのタイミング。投げると「ドンドン」とチンの体が跳ねるが，ちょうど2回目の「ドン」のときに跳ぼう。

たまに破岩激で逃げられるが，すぐに間合いをあわせて「めくりすかし投げ」からやり直そう。

VS アンディ・ボガード

スタートと同時にライン移動で反対側のラインへ逃げて，アンディが転がってくるのを待とう。

転がってきたら，しゃがみ弱キックを目の前で連発する（当てたらダメ）。そのうちアンディはジャンプ弱キックで跳んでくるので，それをガードして投げる。昇龍弾をだしてきたときは，降りぎわを強レッグトマホークで迎撃するか，投げてしまおう。あとはこれを繰り返すだけだ。



◀クラウザーは背が高いので、ガード投げも楽勝

VS 不知火　舞

まず，ジャンプ弱キックで跳びこみ，立ち弱キックを連発する。じょじょに間合いが離れてきて，ローキックではなくてミドルキック（脚が横に伸びる蹴り。だいたい3発目でこれに変わる）になったら，早めのジャンプ強キックで跳びこみ「すかし投げ」で投げる。あとは，またジャンプ弱キックで跳びこむところから繰り返せばOK。



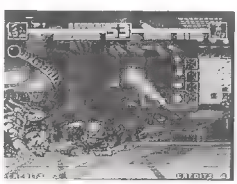
◀立ち弱キックがこの蹴りになったら跳びこもう

VS ダック・キング

はじまったらすぐにバックステップをして画面端まで下がり，ライン移動で反対側のラインへ逃げたあと，ダックがライン攻撃で跳んでくるのを待つ。

ダックがライン攻撃→立ち強パンチ（2回転パンチを当てる技）のコンビネーションをしてきたら，ガードしたあとにしゃがみ強キックを当てる。

当たってもガードされても，すぐにライン移動で逃げて，またダックが跳んでくるのを待とう。



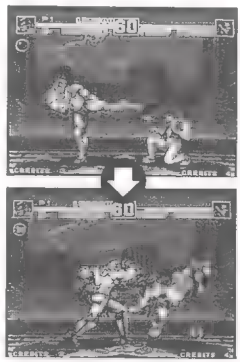
◀この攻撃をガードしたあとしゃがみ強キックだ

VS テリー・ボガード

テリーの目の前で立ち弱キック→弱下段ブリッツボールの連続技（完全にキャンセルをかけること）をだすと，パワーウェーブを撃とうとして燃えてくれる。これで画面端まで追いこもう。

うまくできたら，しゃがみ強キックを「ギリギリ当たらない間合い」でだす。テリーはライジングタックルを撃ってくるが，空振りするので，降りぎわにしゃがみ強キックを当てる。

そのあと，ふっとばされたテリーが地面についたと同時につぎのしゃがみ強キックをだしてやれば，またライジングタックルを撃ってくるので，パターンにハメることができる。



◀テリーの目の前で立ち弱キックを当てたら……

◀キャンセルさせて下段ブリッツボールを撃とう

VS ビッグ・ベア

開始してすぐに奥のラインへ移動して，バックステップでお互いが画面の端にいるくらいの間合いに合わせてから立ち弱キックを連打しよう。

すると，ベアはジャンプ弱キック→しゃがみ強キックのコンビネーションを使ってくるので，ベアが跳んだ瞬間にこちらもジャンプする（技は何もださないこと）。タイミングが合っていれば，ちょうどベアのしゃがみ強キックが引っこんだときに着地するので，そのまま投げてしまおう。

あとは，バックステップで間合いをとるところから繰り返せば勝てる。

VS ジョー・ヒガシ

はじまったと同時にバックステップをして間合いをとり，下段ブリッツボールを連発しよう。なんとこれだけで勝ててしまうのだ。連発のタイミングは，先に撃った弾が消えたのを見てつぎのコマンド入力をするくらいがいい。

VS タン・フー・ルー

VSヒガシと同じく，遠距離から下段ブリッツボールを連発するだけで勝てる。タンが跳んできたら，強レッグトマホークで迎撃しよう。



◀スキのなさが魅力の下段ブリッツで攻めまくれ

VS 山田十平衛

VSヒガシやVSタンと同じように下段ブリッツボールを連発しよう。

下段ブリッツボールを撃ったとき，十平衛が「なにもしなかった場合」と「センベイ手裏剣で打ち消したあと」は，かならずジャンプしてくるので，強レッグトマホークで迎撃する。十平衛がジャンプの頂点に達したときに技をだすとちょうどいいだろう。



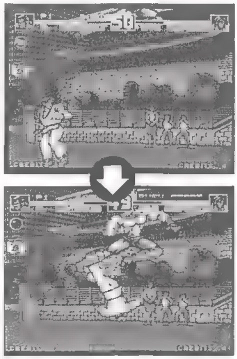
◀十平衛がジャンプの頂点にきたら強レッグ～だ

VS キム・カッファン

立ち弱キック（遠い間合いのミドルキック）を連打しながら，こちらの足がキムの足先にギリギリ当たらない程度の間合いまで近づこう。

その間合いで垂直ジャンプ弱キックをだすと，キムは半月斬をだしてくるが，こちらの技が勝つので，そのまま立ち弱キックを連打して，キムの体力をケズればいい。

少々根気がいるが，これを繰り返すだけで勝てるぞ。



◀この間合いで垂直ジャンプ弱キックをだすと

◀半月斬がくるがこちらが勝つ。そのまま連打だ

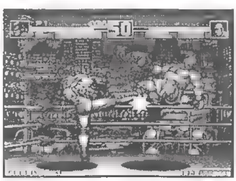
VS ビリー・カーン

VSヒガシなどと同じ。

バックステップを2回すると，ちょうどお互いが画面の端と端にいるくらいの間合いになるので，そこで下段ブリッツボールを連発しよう。跳んできたらしゃがみ強キックで迎撃だ。

VS アクセル・ホーク

やはりバックステップをして間合いをとってから，下段ブリッツボールを連発するだけで勝てる。もしアクセルがずっと防御した場合，こちらが3発目の下段ブリッツボールを撃った瞬間に跳んでくるので，ほんの少しだけ前に歩いて，立ち強キックで迎撃しよう。

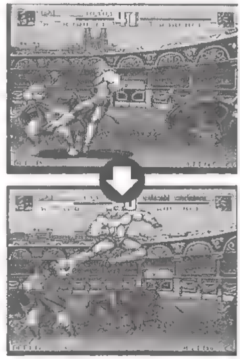


◀立ち強キックは対空技にもなる。覚えておこう

VS ローレンス・ブラッド

ジャンプ弱キック→立ち弱キック×2→昇りジャンプ弱キックのコンビネーションで攻める。最後の「昇りジャンプ弱キック」をガードさせたら，着地と同時に投げることができる。

このパターンを2回きめると，たいていローレンスの体力は赤くなるので，すかさずバックステップをして，画面端で下段ブリッツボールを連発しよう。

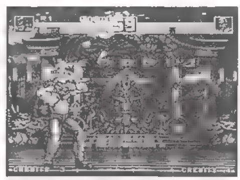


◀ジャンプ弱キックから立ち弱キックを2回……

◀そして昇りジャンプ弱キックをガードさせる

VS ギース・ハワード

おなじみの「画面端から下段ブリッツボール連発」で攻める。そのうち，ギースがジャンプ弱キックで跳んでくるので，ちょっと前にでてガードして，そのまま投げる。疾風拳を撃ってきたら，くぐって降りぎわを強レッグトマホークで迎撃しよう。

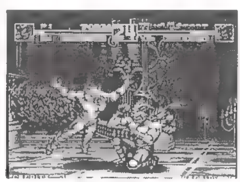


▶帝王の背の高さはあのギースさえも屈服させる

VS ヴォルフガング・クラウザー

スタート直後，バックステップで画面端へ下がってからライン移動で反対側のラインに逃げよう。

CPUクラウザーがライン攻撃をしてきたら，しゃがみ強キックで迎撃する。当たったら，すぐに反対側のラインへ逃げて，このパターンを繰り返そう。



▶やっぱり最大の敵はクラウザー。根気がいるぞ



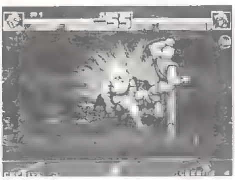
対CPU戦の最後に待ち受ける最強の男

リョウ・サカザキを倒せ！

CPU戦で1セットも落とさずに（コンティニューやメモリーカードを使ってもOK）クラウザーまでの15人を倒すと，ゲストキャラのリョウ・サカザキが現われる。世界各地の飢えた狼たちを倒した王者だけが，「無敵の龍」との対戦権を得ることができるのだ。

リョウが使ってくる基本戦法は，虎煌拳や覇王翔吼拳で押していき，相手が跳んだらビルトアッパーで迎撃，というものだ。じつに単純だが，技の攻撃力と連射力がケタちがいなので，十分手ごわい。

突進系の技（斬影拳やライン攻撃）に対する反応の速さもあなどれない。うっかり技をだそうものなら，ビルトアッパーが3発当たり，体力の半分以上を奪われて気絶させられるのだ。そのうえ，体力が赤くなると，あの超必殺技・龍虎乱舞を使ってくる！



▶突進技は，すべてビルトアッパーのえじきに



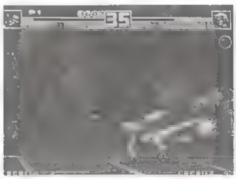
◀龍虎乱舞は空中にいる相手も吸いこむのだ

これだけ強いのだから，正面きって戦うのはムチャというもの。そこで，このページでは，対リョウの必勝パターンを紹介しよう。ちゃんと技がだせるなら，パーフェクトも夢ではないぞ。

テリー・ボガード

試合開始と同時にライン移動で逃げながら，リョウの行動をみる。反対のラインにいるリョウが，テリーを狙ってライン攻撃をしてくるなら，一連の攻撃をガードして間合いが離れるまで待ってから再びライン移動で逃げる。テリーの位置に無関係な場所へ移動してきたときは着地点にしゃがみ強キックを置くような感じでだせば当たってくれる。はずしてもすぐにライン移動で逃げて，以下繰り返し。

なお，リョウを画面端に追いつめて転ばせられたら，近くで弱パワーウェーブを重ね，ガードさせると接近して投げることができる。



◀このようにしゃがみ強キックを当てるのだ



◀端で弱パワーウェーブをガードさせて投げろ！

アンディ・ボガード

バックステップで間合いをはなして，画面端から強空破弾をだすとリョウに当たる。そのあと，リョウが起き上がったのを見てからつぎの強空破弾をだすと，同じようにヒットする。

間合いが近すぎるとガードされるが，そのあとにしゃがみ弱パンチをだせばかならず食らってくれるので，バックステップで逃げれば大丈夫だ。

ジョー・ヒガシ

まずは，近～中距離で弱ハリケーンアッパーを撃つ。もしリョウがガードしたら，そのあとにかならず虎煌拳を撃ってくるので，「虎煌拳！」と声が聞こえたと同時にスライディングをだすと，弾をくぐって当てられる。

転ばせたら，間合いを調節してから再び弱ハリケーンアッパーを撃とう。



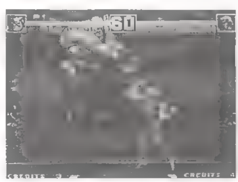
◀近距離で弱ハリケーンアッパーをガードさせて



◀虎煌拳をくぐってスライディングを当てよう

ビッグ・ベア

スタート時よりも少しせまい間合いで垂直ジャンプ弱パンチをだすと，リョウはビルトアッパーをだしてくるが，無敵ではないので，ベアのジャンプ弱パンチが勝つ。これを繰り返そう。



◀ちょうど手の先が当たる間合いならば大丈夫だ

山田十平衛

遠い間合いから弱センベイ手裏剣を連発しよう。跳んできた場合はスライディングで迎撃するのだが，かならず「早めにだす」こと。いつものようにギリギリまで引きつけると，リョウの蹴りに負けてしまうからだ。


◀これぐらい早めにだしておいても大丈夫なのだ

チン・シンザン

しゃがみ弱パンチをだすと，リョウはバックステップをしてから虎煌拳を撃ってくる。そこで弱の大太鼓腹打ちをだすと，リョウが虎煌拳や飛燕疾風脚をだそうとしたところに当てられる。

注意したいのは，弱の大太鼓腹打ちを当てる位置だ。リョウの顔面または胸を狙って「確実に」当てるように。当たらなかった場合は，強烈なライン飛ばしを食らってしまうぞ。


◀大太鼓腹打ちは絶対にはずさないようにしよう

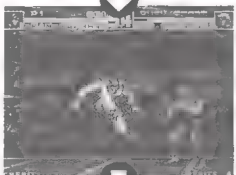
キム・カッファン

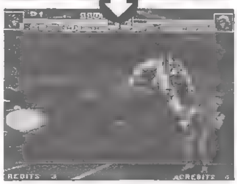
遠い間合いで挑発をすると，リョウは虎煌拳を撃ってくる。そこで，キムVSチンの「ダブル強飛翔脚パターン」を使おう（写真参照）。これをリョウの体力が赤くなるまで繰り返す。

赤くなったら，画面端に下がってから「レバーをしゃがみガード方向に入れながら」ライン移動で反対側のラインへ逃げよう。すると，リョウがライン攻撃で追ってきたと同時にキムはもとのラインへ転がるはずだ。そうなればこっちのもの。リョウが再びライン攻撃で追ってきたところを弱飛燕斬で迎撃してやろう。

あとはこれを繰り返せば，勝ち。


◀まずは画面端で挑発をして虎煌拳を撃たせよう


◀すかさず強飛翔脚をだすと、リョウの前に着地


◀そこでもう1度強飛翔脚をだせば、見事ヒット

不知火　舞

間合いを広げて弱花蝶扇を連発する。リョウが跳んできたら，すかさず必殺忍蜂をだそう。すると，リョウがしゃがみ強キックをだそうとしているところに当てられるのだ。立ち強キックやしゃがみ強キックで迎撃するよりもはるかに確実だ。そのあとは，バックステップで間合いを広げてから弱花蝶扇の連発に持ちこめばOK。なお，もしも虎煌拳の連射で押されはじめたら，ライン移動で逃げて体勢をたてなおそう。


◀弱花蝶扇を撃っているうちに跳んできたら……


◀必殺忍蜂をだす。タイミングを測る必要はない

ダック・キング

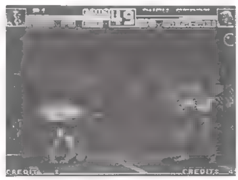
最初から最後まで，ニードルローをだしていれば勝てる。技をだしたときにガード方向へレバーを入れておけば，万が一ニードルローがガードされても，そのあとにリョウがだしてくるしゃがみ強キックを食らわずにすむ。それをガードしたらまたニードルローだ。

2発目以降は，リョウの体が地面につく直前くらいにだすとちょうどいい。


◀足の先を当てるような感じで技をだしていこう

タン・フー・ルー

虎煌拳をしゃがみ強キックでくぐりながら近づき，弱箭疾歩→しゃがみ強キックの黄金パターンに持ちこもう。むずかしいなら，地道にしゃがみ強キックを当てていくだけでもかまわない。


◀弾をよく見て，確実にくぐって近づくのだ

ビリー・カーン

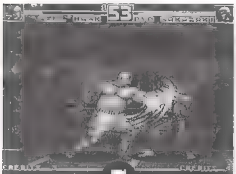
立ち弱パンチを当てつづけていけば勝てる。ただし，画面端では間合いをつめすぎないように注意しよう。避け攻撃を食らってしまうぞ。また，連射しすぎて旋風棍にならないように。


▲最強の相手・リョウも，序盤にお世話になった黄金パターンを使えばラクに勝てるぞ

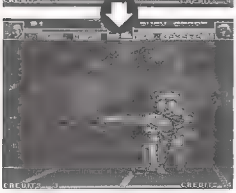
アクセル・ホーク

近距離から強スマッシュボンバーをだすと，リョウはガードしてから蹴りをだしてくる。それをしゃがみガードしてからしゃがみ強キックを当てよう。

そのあと，リョウの体が地面についたのを見てからつぎの強スマッシュボンバーをだせば，リョウはまたガードするので，パターンにハメられるぞ。



◀めりこむような感じで強スマッシュボンバー



◀この蹴りをガードしてから，しゃがみ強キック

ローレンス・ブラッド

スタート時よりも少しせまい間合いで垂直ジャンプ弱キックをだすと，ビルトアッパーをだしてくるが，無敵ではないので，ローレンスのジャンプ弱キックが勝つ。これを繰り返そう。

お互いが画面端にいる間合いなら，おなじみの「カッター・パターン」を使うこともできる。リョウの起き上がりに使う技はしゃがみ弱パンチだ。ただし，タイミングがかなりシビアなので，あまりオススメはできない。



▲基本はビック・ベアが使うパターンとまったく同じ。足の先が当たる間合いで跳ぼう

ギース・ハワード

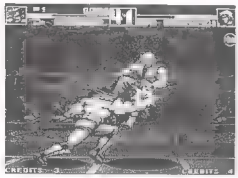
はじまったら，間合いを広げて烈風拳を連発する。リョウが跳んできたら，しゃがみ強キックで迎撃しよう。



◀烈風拳の連射能力は虎煌拳にもひけはとらない

ヴォルフガング・クラウザー

はじまったら，間合いを広げて下段ブリッツボールを連発する。跳んできたら，立ち強パンチで迎撃する。



◀リョウが跳んできたら立ち強パンチで迎撃だ

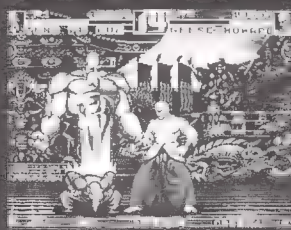


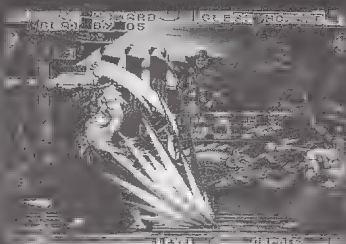
第4章

ライバルに勝つためのノウハウを伝授！

対戦プレイ超必殺ガイド

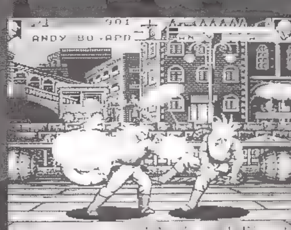
全15キャラクターの対戦組み合わせ＝計225とおりの闘いのテクニックを，キミに伝授しよう（本当は，もうちょっとだけ組み合わせ数は多いんだけど……意味シン）。今まで，友だちが使っていたキャラにどうしても勝てなかったというキミも，この章を読めば，希望の光が見えてくるハズだ。













テリー・ボガード 対戦編

バーンナックルでケズリまくるのが基本だぜ！

VS テリー・ボガード

性能が同じキャラの対戦の場合に重要なのは，いかに相手の動きを読むかにある。中間距離からの突然の弱バーンナックルなどのように，意表をつく攻撃はテリーならではだが，同キャラの場合は，自分が狙っている戦法は相手も狙っていると思っていい。

相手より一瞬早く技をだして自分のペースに持ち込むか，あるいはパターンを逆手にとって着実に返していくかが勝負の分かれるところだろう。あとは自分の持てるだけのコンビネーションを使って画面端に追いつめ，逃がさないように戦えるかにかかっている。



▲バーンナックル対決！

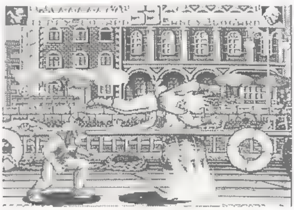
VS アンディ・ボガード

アンディを相手にしたときは，テリーの基本戦法であるケズリ＆突進をメインに，積極的に攻めていくことになる。ただし，スキをみせると，アンディの攻撃で最も恐い斬影拳が襲いかかってくる。斬影拳に対しては，しゃがみ強キックやパワーウェーブで牽制しておくといいだろう。だからといって中間距離でそればかり連発していると，今度は空破弾が飛んでくるぞ。

また，アンディには無敵技の昇龍弾があるので，起き上がりに技をかぶせると返されるときがある。だから，ときには手をださずに待って，昇龍弾を空振らせるのもひとつの戦法だ。

アンディのコンビネーションの一つである「飛翔拳→強の斬影拳」を使ってくる相手には，飛翔拳をガードしたあと，避け攻撃による斬影拳の撃墜にチャレンジしたい。

恐いのは，空破弾を効果的に使ってくる上級者。特に足元を狙ってきた場合には，確実にガードするか，バックステップでかわすようにしよう。



▲パワーウェーブは読まれやすい。単独使用は慎重に

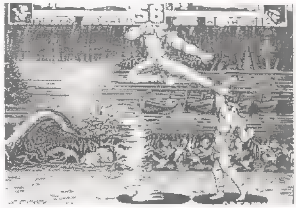
VS ジョー・ヒガシ

ヒガシに対しては，とにかくハリケーンアッパーの合い間をぬって得意の接近戦へ持ち込むのが勝利への道だ。

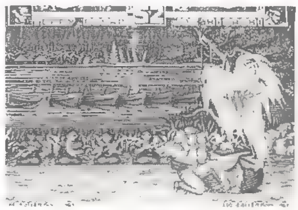
中・遠距離戦になってハリケーンアッパーを連発してきたら，タイミングをはかって飛び込もう。少しでも遅いとスライディングまたはタイガーキックのエジキになってしまうぞ。また，せっかく飛び込んでも，つぎの一撃をはずすと，スライディングなどで返されてフリダシにもどってしまう。

接近して自分のペースになったら，投げられない程度にピッタリくっついて，徹底的にケズリのコンビネーションで押していく。ここでパターンを読まれると，スキをついて無敵時間のあるタイガーキックが襲ってくるので，単調な攻めにならないように注意。

対戦の終盤で気をつけなくてはならないのが，超必殺技のスクリューアッパーだ。反撃に合って距離が離れたからといって無造作に飛び込んだりすると，痛い目に合うぞ。



▲スライディングを避け，竜巻のでがけに飛び込もう



▲端に追いつめられたヒガシは，タイガーキックの逆襲が恐い

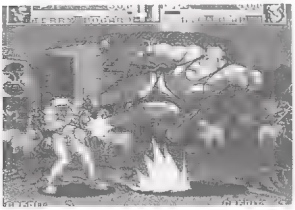
VS ビッグ・ベア

ビッグ・ベアは一撃が強い。一発でも攻撃をくらうとかなり体力を減らされるし，相打ちでも分が悪いので，不用意な攻撃はせずに，動きをよく見てじっくりと攻めていくことになる。

ポイントとなるのはパワーウェーブの使いかた。無敵時間を持つ超強力なタックル「ジャイアントボム」に対する威嚇に効果的ではあるが，立ち強キックのドロップキックや必殺技のスーパードロップキックが，パワーウェーブを飛び越えて襲ってくるのだ。

確実なコンビネーションからのケズりか，遠距離からのジャイアントボムの牽制につかう場合以外は，パワーウェーブは控えたほうが得策だろう。

ベアが強キックをまったく使ってこないときは，一発逆転のスーパードロップキックをタメていると思っていい。その場合ガンガン攻めて技を封じたいところだが，ジャンプ攻撃やバーンナックルは，ガードされたあとベアボンバーにとられる危険性が高い。また，ベアがバックステップなどで距離をとろうとしていたら要注意。まちがってもパワーウェーブはださないように。



▲近距離のパワーウェーブは，しばしば立ち強キックのエジキに

VS 山田十平衛

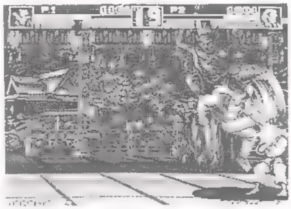
十平衛が使う基本パターンは，センベイ手裏剣とスライディングの組み合わせ。こちらとしてはセンベイ手裏剣を読んで飛び込むか，ライン移動を使うことになる。その場合に注意しなければならないのが，飛び込むにしろラインを使うにしろ，十平衛にはスライディング，空中投げ，ガード投げといった，豊富な返し技がそろっていることだ。安易な接近は通用しないぞ。

近づいたあと，突進技でケズりにいくなら，クラックシュートをメインに使おう。バーンナックルはガードされると猫じゃらしで返されるし，しゃがんでいる十平衛には当たらないので，大いずな落としやダッシュ二本背負いなどの，強力な投げ技で返される恐れがあるからだ。しかし，それを逆用して，いきなりの接近やすかし投げも，たまに使うと効果的。

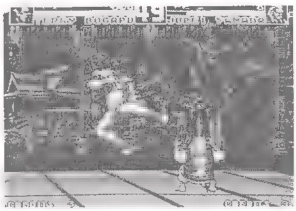
十平衛のほうから飛び込んできた場合は，弱パンチ→ダッシュ二本背負いか，弱パンチ→センベイ手裏剣を使ってくる場合が多い。前者はしゃがみ弱パンチで返せるが，後者はガードするしか方法がない。

相手のクセを読んで，どちらでくるかを的確に判断しよう。

なお，強のライジングタックルなど，「投げてくれ」と言わんばかりのスキの大きい技は，決して使わないように！



▲端に追いつめ，クラックシュートからの連携でケズりまくろう

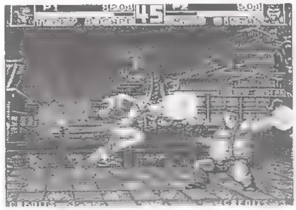


▲スライディングに対抗し，ライン移動はキック系攻撃で

VS チン・シンザン

基本戦法で押すしかないのだが，かなり苦しい闘いになることはまちがいない。「氣雷砲の連発→飛び込んできたら避け攻撃または破岩激」という，チンの黄金パターンに正面から突っ込むのは自殺行為だ。チャンスは少ないが，氣雷砲を見切って飛び込むか，先読みして弱バーンナックルや弱クラックシュートで攻めたてよう。

接近したときの強足払い→パワーウェーブのコンビネーションは，乱発すると弱破岩激で返されてしまうので，あまり使わないように。それよりも，バックステップで距離をとって攻撃のチャンスを待ったほうがいいぞ。



VS キム・カッファン

キムに対しては，基本を守って戦うのがもっとも確実だ。半月斬などの必殺技をきっちりガードしつつ，コンビネーションを活用して，地道にケズっていこう。ただし，起き上がりに技をかぶせておくのは，飛燕斬があるので危険だ。

空中から突然襲ってくる飛翔脚はイヤな技だが，ガードしたあとでも，跳ね返っていくキムに強のバーンナックルをたたき込むことが可能（確実ではないが）。

また，キムの体力が赤くなったあとは，超必殺技の鳳凰脚がとんでくる可能性があるので注意したい。



▲飛翔脚の帰りぎわに，強バーンナックルをたたき込め！

VS 不知火　舞

舞は，テリーよりも足が長い。異常なほどに射程の長いしゃがみ強キックや，でるのが速い弱キック，攻撃判定が斜め下に向いているジャンプ強キックなどを使って，こちらの通常技の範囲外から攻撃をかけてくる。

他のほとんどの敵に有効なテリーのしゃがみ強キックさえ負けてしまうので，舞に対して足払い合戦を挑むのは

なるべく控えよう。

全体としては，それでも基本パターンに沿って戦えばいいのだが，突進系の技は，龍炎舞で迎撃される場合がある。簡単にだしてくる超必殺忍蜂には，バックジャンプ弱キックが有効だ。



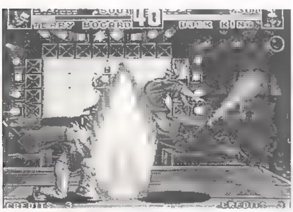
▲超必殺忍蜂を返すには，ジャンプ弱キックが安全だ

VS ダック・キング

ダック・キングは飛び道具を持っていないので，基本パターンに沿っての攻撃が有効だ。ただし，コイツは移動が速い上に，テリー並に強力な突進技を持っている。技をだしたつもりが先にやられていた，ということにもなりかねない。遠距離でもガードには気を配ろう。

中距離からのニードルローを防ぐには，パワーウェーブによる牽制が一つの方法だが，あまり多用するとダンシングダイブをくらってしまう。ただし，自分の体力が赤い場合，パワーウェーブをわざと乱発して，パワーゲイザーに突っ込ませるのも手だ。

ダックの体力が赤くなったら，恐怖の超必殺技ブレイクスパイラルが待ちかまえている。不用意な攻撃をかけると吸い込まれるので，なるべく近づかないようにして遠距離攻撃を中心に攻めるのがいいだろう。



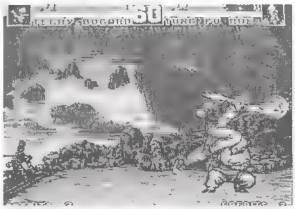
▲パワーゲイザーは飛び込み攻撃への牽制にもなるぞ

VS タン・フー・ルー

基本パターンを守って正攻法でいくのが確実だ。ただし，タンは十平衛と同じく身体が小さいので，バーンナックルは当たらない。クラックシュートを確実にたたき込もう。

接近戦でパワーウェーブと強衝波がぶつかり合うと相打ちになるが，攻撃力で負けるので注意しよう。

相手を壁ぎわに追いつめたときに気を付けなくてはいけないのが，ジャンプ中に弱箭疾歩などで位置を入れ換えられて投げ技をくらうパターンだ。そのあと逆にケズられるハメになるから，追いつめたからといって気をゆるめてはいけないぞ。



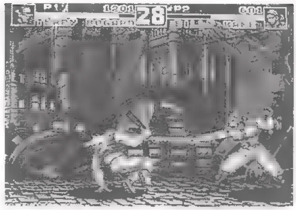
▲バーンナックルをわざとすかして投げを狙う方法もある

VS ビリー・カーン

一応基本戦法が使えるのだが，中間距離は完全にビリーの間合いなので，突進技での飛び込みぎわに棒をくらわないように，やや遠めの間合いを保つことが大事だ。蹴りからさらに三節棍を伸ばす（Dボタンの）フェイント攻撃にも注意したい。

近距離戦に持ち込んだら，とにかく攻めつづけるのが大切だ。強足払いをくらうと倒れて間合いを離されてしまうので，コンビネーションに弱技をからめて相手の強技を封じるべし。

ビリーの体力が赤くなったら，技をだすのは慎重に。超火炎旋風棍は対空・対地の両方に絶大な攻撃力を持ち，でた瞬間から攻撃判定が存在する。連発してくるビリーに近づくのは困難なので，こちらもパワーウェーブの連発で押え込んでしまうのが得策だろう。



▲三節棍は伸びきるまでが弱いので，遠距離の迎撃でも勝てる

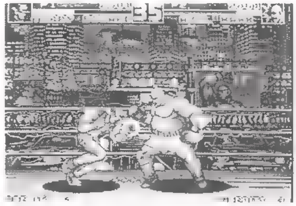
VS アクセル・ホーク

基本攻撃で戦うのが一番いいが，アクセルはジャンプ攻撃の当たり判定が下に大きいのと，ジャンプしてから着地までの時間が短いのとで，テリーの避け攻撃が対空として効かないのが難点だ。前もってライジングタックルをタメて迎撃するか，ガードしてしまうのが確実だろう。

画面端に押しやることができれば，アクセルには無敵技がないので，テリーの持ち味をいかして戦える。もちろん突進技なども活用できるので，ガンガン使って押していこう。

アクセルの必殺技はたしかに強いが，むしろ恐いのは強力な通常攻撃のコンビネーションだ。相打ちは実質的な負けになることが多いので，近距離戦では慎重に闘いたい。

なお，アクセルの超必殺技アクセルラッシュは，ポーズがでた瞬間に，弱のバーンナックルで止めることができる（距離にもよるが）。腕に自信がある人はやってみよう。



▲超必殺技・アクセルラッシュはバーンナックルで止められる

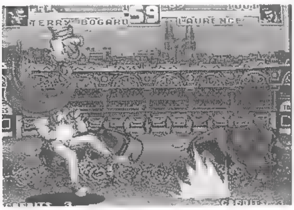
VS ローレンス・ブラッド

相手のほうが技のリーチが長いので，うかつに通常技をだすのは禁物だ。特にブラッディサーベルは中間距離からいきなり襲ってくるので，攻撃のでがけを押さえられてしまう場合が多い。さらに付け加えるなら，パワーウェーブの上から剣先で突かれるときもある。相打ちになったとしても痛いのはテリーのほうなので，連発は避けよう。

なお，背の高いローレンスには，バーンナックルよりもクラックシュートのほうが有効だ（2発入りやすい）。

このほかに注意しなくてはならないのが，ブラッディカッターによる奇襲攻撃だ。上級者ほど思いもかけない状況で使ってくるので，相手がタメているかどうかを常に確認するようにしよう。タメているようなら，パワーウェーブは絶対にださないように。

なお，ローレンスがスライディングをだしてきたときは，防御したあとにかならずしゃがみ強キックが入るぞ。



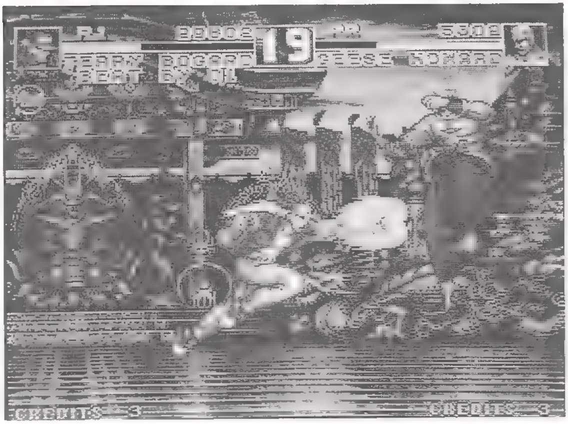
▲うかつなパワーウェーブはブラッディカッターの格好の的だ

VS ギース・ハワード

ギースに対する戦いかたは，はっきり言って相手プレイヤーの種類による。当て身投げギース，疾風拳&キャンセル烈風拳ギース……相手の使う戦法によって，戦いかたも異なってくる。

ジャンプ攻撃に当て身投げを狙うギースには，空ジャンプや，しゃがみ攻撃からの連続技が有効だ。当て身投げをしないようになったら，逆にジャンプ攻撃を混ぜてカクランさせろ。

ジャンプをしつつ疾風拳を放ってくる場合には，ライン移動で間合いをつめて，転がってもどるのが最良の方法だ。相手が画面端で疾風拳をだすようならば，ガードして降りてくるギースに強バーンナックルなどで飛び込むこともできる。が，しかし，タイミングが遅いと技がはずれて危険な状況になることも覚えておこう。



◀強疾風拳の降りぎわに、強バーンナックルを使ってみよう

しゃがみ強パンチなどの対空技と強足ばらいキャンセル烈風拳を効果的に使い，テリーを近寄らせないギースに対しては……。近づかれたらとりあえず烈風拳の一発目をガードし，つづけて攻撃してくるようなら，ライジングタックルで返してしまおう。

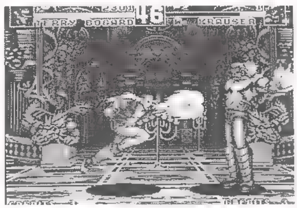
上級者ほど，ギースの各種のパターンを複合させて使いこなすので，最終的には読みの勝負となる。一度端に追いつめたら，決して逃がさないようなコンビネーションが必要になるだろう。あとは精進あるのみだ。

VS ヴォルフガング・クラウザー

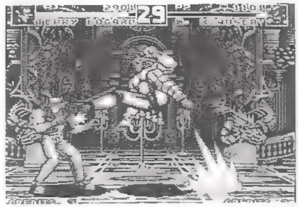
クラウザーは強力なジャンプ攻撃を持つ。ライジングタックルや避け攻撃が確実にでるならば問題はないが，不安ならばガードしてしまったほうがいいだろう。なお，ボディプレスは，めくることがあるので，ガードする方向にも注意が必要だ。

あとは基本パターン主体の攻めとなるが，問題はキャンセルからの下段ブリッツボールや弱レッグトマホークだ。特に，パワーウェーブを弱レッグトマホークで返されてしまうのがツライところ。しかも，相打ちでは体力的に負ける場合が多いので，強引に技をだすのはやめるべきだろう。

クラウザーの体力が赤くなってからは，カイザーウェーブを撃たせないよう，弱バーンナックルで間合いをつめる。カイザーウェーブのタメは真横なので，接近したらしゃがみキック攻撃をつかってタメさせないようにしよう。



▲カイザーウェーブは一呼吸早いバーンナックルで潰せる



▲レッグトマホークはバーンナックルのスキに襲ってくるぞ



アンディ・ボガード 対戦編

斬影拳&空破弾の使いどころが肝心

VS テリー・ボガード

斬影拳を主体とした基本パターンが戦いの主軸となるだろう。

足払い合戦になるとやや不利なので，無敵時間のある昇龍弾などを適当に織り混ぜて，テリーの近距離戦のパターンに巻き込まれないようにしたい。

テリーの飛び道具「パワーウェーブ」は地をはって進んでくるので，空破弾で上を飛び越し，そのまま攻撃することが可能だ。間合いによってはそのましゃがみパンチ→弱斬影拳のコンビネーションに持ち込むこともできるので，相手がパワーウェーブを乱発するようであれば，積極的に狙っていこう。

また，テリーに端に追いつめられてトリカゴ状態になると，怒濤のケズリ攻撃が待ちかまえている。昇龍弾やライン移動を駆使して何とか脱出するべし。ちょっと強引だが，強空破弾で飛び越えてしまうのも意外といけるぞ。



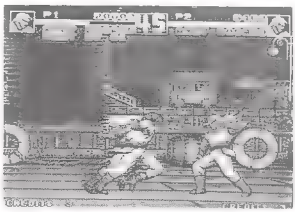
▲コンビネーションがくるなと思ったら，即座に昇龍弾で反撃

VS アンディ・ボガード

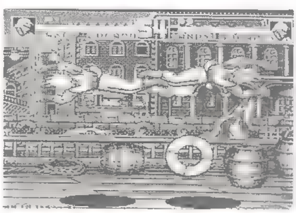
同キャラ対戦では，読みが勝敗を分けるのは当然。超高速・長射程を誇る斬影拳を持つアンディでは，その傾向がさらに強い。

基本戦法が主軸になるのは変わらないが，フェイントに意味のない立ち攻撃を混ぜてみたり，斬影拳をとめることのできる強足払いを連発したりして，相手のペースを乱しつつ，自分のペースにもっていこう。他キャラにはあまり使わない，同じ性能を持つキャラゆえにつうじる基本技を，部分的に使用していくといいだろう。

飛翔拳は遠距離からのケズリ・牽制用や，コンビネーションの一環として利用することになるが，遠距離戦で相手がだすのを読めれば，早めに強の空破弾をだして飛び越えたり，斬影拳で先に攻撃を当てることが可能だ。なお，相手が飛翔拳のあと斬影拳で突っ込んでくるようなら，避け攻撃をだすと，飛翔拳を回避しつつ迎撃できるぞ。



▲飛翔拳を避け攻撃でかわせば，斬影拳の二段攻撃にも対処可能



▲空破弾vs空破弾の激突。この対戦では奇襲もけっこう有効だ

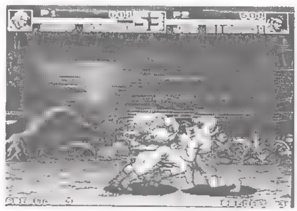
VS ジョー・ヒガシ

ヒガシは遠距離～中間距離を得意とするキャラなので，あまり離されないように心がけよう。

近寄る作戦としては，攻撃に時間のかかるハリケーンアッパーなどの必殺技をだそうとしたところに，距離に応じて強・弱の斬影拳をたたき込んで迎撃し，接近戦に持ち込むなどが考えられる。ただし，パターンを読まれると，避け攻撃で待ちかまえていたり，ライン飛ばし攻撃などで迎撃されるので，ときどき飛翔拳や空破弾をまぜると効果的だ。

なお，対空攻撃の豊富なヒガシには，遠距離からの単独ジャンプ攻撃は絶対に禁物。ハリケーンアッパーを先読みして飛び込むべし。ハリケーンアッパーのあとを追いかけるかのごとく不意に飛んでくるスラッシュキックにも，十分警戒しておきたい。

体力が赤くなると，ハリケーンアッパーに超必殺技のスクリューアッパーを織り混ぜて攻撃してくるので，斬影拳や空破弾で特攻しないように。



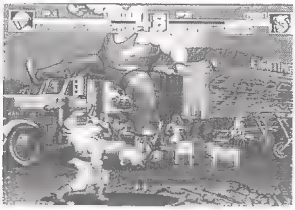
▲ハリケーンアッパーなどの大技のでがけには，すかさず斬影拳を

VS ビッグ・ベア

基本パターンで，といいたいところだが，そのままではベアの必殺技・ジャイアントボムがやっかいだ。「飛翔拳で誘う→昇龍弾」などで，ジャイアントボムを牽制していく必要がある。昇龍弾だけでなく，技のではじめに無敵時間のある空破弾をタイミングよくジ

ャイアントボムにぶつける荒技もあるが，技の性質をよほど把握していないと困難なので，こちらは上級者向きだ。

なお，ジャンプ攻撃はベアボンバーのエジキになるので厳禁。それと，強キック攻撃が5秒間以上こなかったときは，スーパードロップキックに要注意だ。運よくきっちりガードできたら，そのまま投げてしまおう。



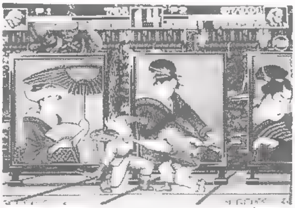
▲近距離戦は不利なので，飛び込みには確実に昇龍弾を

VS 山田十平衛

やはり中心となるのは，基本パターン。ただし，十平衛はスライディングで飛翔拳の下をくぐることができるので，近距離での飛翔拳は禁物。遠距離から強・弱を適度に使いわけて，相手のタイミングを狂わせよう。

センベイ手裏剣は，アンディの斬影拳と同じくいきなり飛んでくるから，先読みして空破弾を撃つか，それができなければ素直にガードするのが身のためだ。うかつにジャンプで飛び込んでしまうと，空中投げやスライディング，猫じゃらしなどの豊富な返し技のエジキになるぞ。

スライディングなどで転ばされたあとの接近戦で，こちらの起き上がりぎわにセンベイ手裏剣を重ねてくる十兵衛がいるが，そんなときは，強の昇龍弾で巻き込んでやるといい。



▲起き上がりに十平衛が近くにいたら迷わず強の昇龍弾だ

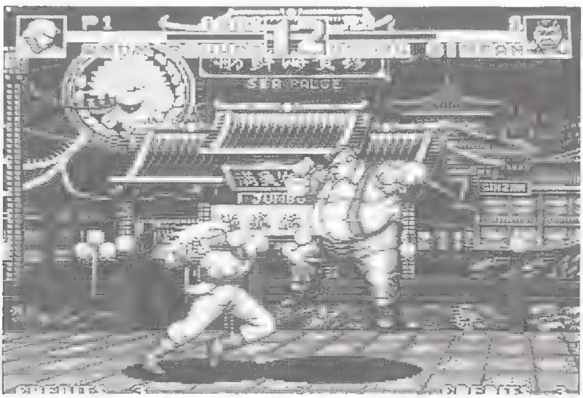
VS チン・シンザン

チンに対しては，アンディの切り札である斬影拳がほとんど使えない。ガードされたら，破岩激を確実に入れられてしまうからだ。ゆえにこの対戦では，いかに相手の動きを見切って「当たる」攻撃をするかが主眼となる。

実際には，ライン移動や弱斬影拳を利用して氣雷砲の放物線の内側に入り込み，通常技を当てるのが基本的な流れ。ただし，接近戦でもチンは強いので，きっちりと通常技をキャンセルしつつ飛翔拳で体力をケズっていくようにしよう。少し間合いが開いて基本技が当たらない距離になったら，破岩激対策にしゃがみ強足払いをだしておくのが効果的だ。

さらに間合いが離れてしまった場合は，振りだしにもどってしまうがバックジャンプで逃げてしまうのが一番簡単だ。ただし，このときジャンプ弱パンチや弱キックをだしておかないと，破岩激で撃墜される可能性が高い。

なお，チンが大太鼓腹打ちをだしてきた場合，立ちガードしてからすぐ右下にレバーを入れて，斬影拳を打ち込むことが可能だぞ。



◀太鼓腹打ちをガードしたら、直後に斬影拳！

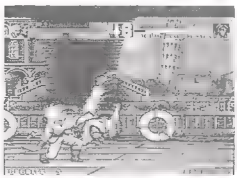
VS キム・カッファン

比較的，基本パターンで押しやすいキャラだ。しかし，必殺技によるケズリや妙に強い弱キック飛び込みなどがバカにならないので，これを何とかするのが勝利への早道だ。

まず基本となるのが，飛翔拳での牽制。そして，キムが飛んだらとにかく昇龍弾を当てること。当たり前の戦法だが，これを確実にできるかどうかで対戦の流れはかなり変わってくる。

中間距離でこちらの動きに合わせて半月斬や飛燕斬を使ってくる相手には，中間距離でいきなり弱昇龍弾を2，3回連発してみよう。うまくいけば，最初の昇龍弾にひっかかって技をだしてくるので2発目をぶち込むことができる。

なお，半月斬を乱発してケズリにくる相手には，昇龍弾の無敵時間を利用して切り抜ければいい。ちょっとむずかしいが空破弾を当てることも可能だ。



◀強力・高速を誇る半月斬といえども昇龍弾にはかなわない

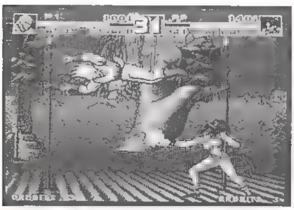
VS 不知火 舞

基本パターンが有効。あえて注意するならば，①舞のジャンプは速いので迎撃に気をつけること，②ポールを使

ったムササビの舞は先読みしにくく，なおかつ無敵時間があるということ，③近距離戦になった場合に決して足払い合戦を挑んではいけないということ，の3点だ。足払いは良くて相打ち，悪ければ一方的にやられてしまう。対策としては，相手の足払いを誘発したところへ，ワンタイミングずらして足のもどりぎわに斬影拳を打ち込むのがいいだろう。

舞の飛び道具「花蝶扇」は，うかつにジャンプでよけると，龍炎舞や空中投げをくらう可能性がある。距離にもよるが，なるべくガードするようにしたい。もちろん，先読みできるようなら空破弾を打ち込もう。

超必殺技「超必殺忍蜂」に対しては，だせるなら昇龍弾，ダメならバックジャンプの弱キック（遠い間合いから単独でだされた場合）。ただし，ガードしたあとは確実に投げ返せるので，体力に余裕があればガードするのも手だ。投げ返しがうまくいかないなら，弱パンチを連打して連続技につないでしまおう。



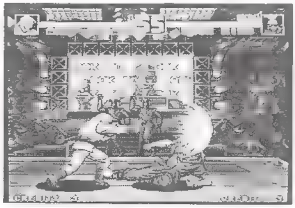
▲花蝶扇を読み，空破弾で返しての連続攻撃は強力だ

VS ダック・キング

ダックは無敵対空技のブレイクストームと空中投げを持っているので，空中戦はなるべく避けておきたい。基本を守って闘うのが最良の策だろう。

対斬影拳用にニードルロー（スライディング）を乱発してくるダックには，しゃがみ強キックが有効だ。また，飛翔拳は強・弱を混ぜて使わないと，ニードルローがその下をすり抜けてくるので気をつけよう。

なお，ダックは体力が赤になってからが恐ろしい。空破弾，ライン攻撃，近距離からの斬影拳など，ガードされると近距離で固まってしまう技は，ブレイクスパイラルの格好のマトになってしまう。使わないように！



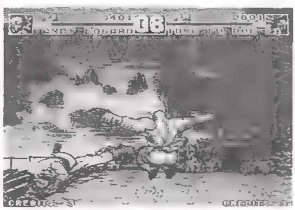
▲強・弱の飛翔拳で，ニードルローのタイミングを狂わせよう

VS タン・フー・ルー

相手のうまさによって，やや戦法が異なってくる。普通の相手なら基本パターンで押していけるが，上級者が相手の場合は，微妙な調整が必要となる。斬影拳と空破弾をだすときの間合いをはかっておかないと，着地後に烈千脚をくらう恐れがあるからだ。

細かい点では，強衝波の攻撃判定が長いために，近距離でこちらの撃った飛翔拳を相殺して，なおかつダメージを与えてくることがある。相手が衝波を使うのが読めた場合は，早めの空破弾で飛び越えながらの攻撃を仕掛けるなどの対策が必要だ。足払い合戦も，強なら勝つことができる。

超必殺技の旋風剛拳は，しゃがみ強キックであっさりと返せるぞ。



▲超必殺技の旋風剛拳も強の足払いで簡単に止まるのだ

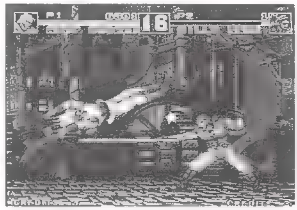
VS ビリー・カーン

中間距離はビリーの天下なので，棒の間合いの外からの弱空破弾と，内側にもぐりこんでからの弱斬影拳攻撃が主体となる。飛翔拳をときどきまぜてケズリを兼ねるといいだろう。

三節棍中段打ちを頻繁にだすビリーには，空破弾で飛び込むか，飛翔拳を連発して，棒が伸びきる前に止めてしまおう。

ビリーの攻撃の中で一番イヤなのが，立ち弱パンチだ。これをくらいつつ端に押されていく展開だけは，絶対に避けたい。タイミングをはかって，棒の先に昇龍弾を当てよう。

ビリーの超必殺技の超火炎旋風棍は，突進・飛び込みの両方に強いので，かなりやっかいな技だ。バックステップで距離をとるか，飛翔拳で消してしまうのが望ましい。



▲三節棍中段打ちはスキが大きいので，空破弾を狙いたい

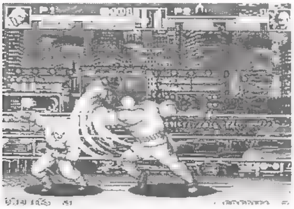
VS アクセル・ホーク

ほぼ基本戦法どおりの戦いかたがベスト。ただし斬影拳を読まれた場合，間合いが広く強力な避け攻撃が襲ってくるので，なるべくタイミングをはずしてだすようにしたい。

距離にもよるが，弱空破弾をガードしたあと投げ返しにくるようなアクセルには，着地と同時にしゃがみ弱パンチ→斬影拳のコンビネーションが使える。特に，トルネードアッパーを連発してくるアクセルには，積極的に使っていこう。

なお，攻撃が相打ちになると，アンディのほうが体力的に負けるので，強引に技を仕掛けることは控えて，ガードすべきときはきっちりガードするようにしたい。

超必殺技のアクセルラッシュは攻撃してくるまでに両腕をふりあげる予備動作があるので，至近距離なら弱斬影拳，中間距離なら強昇龍弾，遠距離なら飛翔拳をだそう。ただし，タイミングが遅いと一方的にやられるので注意。また，タイミングに自信があるなら，しゃがみ強キックでも返すことができるので挑戦してみよう。



▲横に伸びる昇龍弾をアクセルラッシュにぶち当てよう

VS ローレンス・ブラッド

ブラッディサーベルが強い上にリーチも長いので，ローレンスに対しては遠距離からの斬影拳は使いにくい。基本の攻撃パターンに頼るより，むしろ意表をついて空破弾やジャンプ大キックで飛び込み，そこから基本技をキャンセルして飛翔拳，などの接近戦用コンビネーションでケズっていくのがいいだろう。

飛び道具を使う相手にしかあまり使わない空破弾も，ローレンスには意外と通用する。しかも，でぎわの無敵を利用してブラッディスピンを確実に返すことも可能だ。いろいろなフェイントをかけてローレンスの技を誘い，カウンターで空破弾を使うと，かなりのダメージを与えることができるぞ。

なお，かなり間合いが離れていてもブラッディサーベルは襲ってくる。刃の部分への反撃は無効なので，昇龍弾などで撃墜しようとするとくらってしまう。よってガードするのが正解だ。ただし，近距離という条件をつけるなら，空破弾で返せなくもない。

VS ギース・ハワード

ギースに対して「これが特に有効！」という戦法はほとんどない。相手の戦いかたに応じて，なるべくくっつくようにして一つ一つ技を決めていこう。

対ギース戦では，単独の斬影拳はほとんど使えない。普通のギースは強力な足払いと烈風拳を有効に使ってくるので，まず使うスキを与えてくれないのだ。飛翔拳→斬影拳のコンビネーションも，ある程度以上の腕前の相手なら，斬影拳に当て身投げを合わせてくるので，あまり使えない。

強足払いキャンセルからの烈風拳を連発するギースには，空破弾での飛び越え攻撃が効果的だ。ただし，ギースの体力が赤くなっているときは烈風拳と見せかけて，超必殺技のレイジングストームを使ってくることもあるので，安直に突っ込むのは考えもの。

また，パンチのライン移動攻撃をかけてきた場合は，しゃがみ弱パンチ→斬影拳の連続技が入るぞ。

VS ヴォルフガング・クラウザー

クラウザーの必殺技は，遠距離で真価を発揮するものが多い。基本パターンに空破弾（かなり有効）を併用して，とにかく近寄っていくのがコツだ。

最もやっかいなのは，上段のブリッツボールだ。近距離ならば，しゃがんでかわした上で斬影拳を放つこともできるが，アンディの必殺技のでぎわに飛んでくると，かわしようがない。タイミングを読まれないようにするのが大切だ。

ただし，遠距離で，なおかつタイミングが合えば，強空破弾で飛び越すことができる。こちらもスキを見て利用してみよう。

なお，レッグトマホークは斬影拳か足払いでほぼ完全に返せるぞ。





ジョー・ヒガシ 対戦編

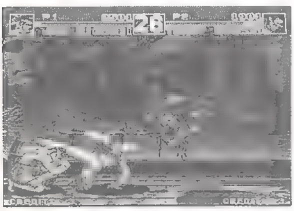
数々の蹴り技とハリケーンアッパーを炸裂させろ！

VS テリー・ボガード

接近戦での強烈なコンビネーションを得意としているテリーに攻め込まれると，非常に闘いづらい。ハリケーンアッパーとスライディングで，テリーのジャンプでの跳び込みや突進技をうまくおさえつつ，遠距離をたもって闘うように心がけよう。

中間距離ではスライディングを使いたいところだが，テリーの強足払いの射程の長さが怖い。スライディングをガードされると，怒とうのケズリのコンビネーションが待っているので，だす間合いとタイミングは慎重に計るべし。転ばされたところにテリーが技を重ねてきたなら，起き上がりのタイガーキックを狙ってみよう。

なお，ヒガシとテリーの超必殺技の使いかたはよく似ているので，自分がやるようなフェイントにひっかかって，不用意なジャンプをしないように。



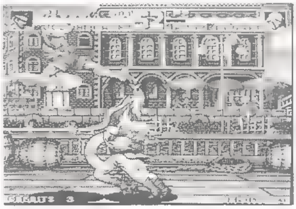
▲起き上がりへの強足払いに，タイガーキックで逆襲するヒガシ

VS アンディ・ボガード

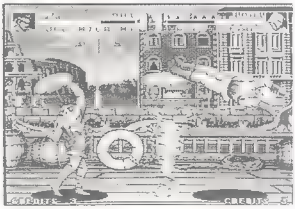
飛翔拳を跳び越えてのジャンプ攻撃は昇龍弾で返されることが多いので，自分から攻め込んでケズるよりも，ハリケーンアッパーとスライディングを中心に遠距離で闘おう。ただし，ハリケーンアッパーは読まれると空破弾が飛んでくるし，近距離でだすと先に斬影拳が襲ってくる。自分なりに威嚇やフェイントをまじえながら，リズムを変えて使っていくべし。

中間距離にいるときは，垂直ジャンプ弱キックで斬影拳を誘って迎撃したり，先読みでスライディングを当てる。近距離なら立ち弱キック→ハリケーンアッパーでつき離すか，アンディの攻撃にタイガーキックを合わせよう。

遠距離から跳び込まれたときは，距離に応じた対空技をきちんとキメていけば大丈夫だ。



▲垂直ジャンプ弱キックは，斬影拳を迎撃できるのだ



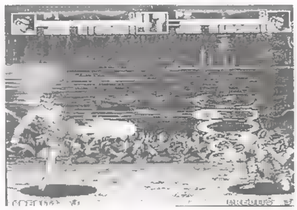
▲上下に高いハリケーンアッパーさえ，空破弾は越えてくる

VS ジョー・ヒガシ

中間距離でのハリケーンアッパーとスライディングをいかにキメるかが，もっとも重要。

さらに，以下の技を使いわけ，自分のペースに持ち込めるように闘いたい。①スライディングを返せるしゃがみ弱キックの活用，②ジャンプ攻撃からの爆烈拳を交えたケズリ・コンビネーション，③立ち弱キックをキャンセルしてハリケーンアッパーでのケズリ，④ハリケーンアッパーを先読みして，ジャンプ攻撃からの連続技。

距離が離れた場合は，ハリケーンアッパーをスラッシュキックで追いかけると，相手の技のでがけに当たることがある。また，積極的に攻めてくる相手に転ばされた場合は，起き上がりタイガーキックで反撃できるようにしておきたい。



▲奇襲技として有効なハリケーンアッパー→スラッシュキック



▲ハリケーンと見せかけてスクリューをだす。二人同時だと美しい！

VS ビッグ・ベア

飛び道具を持たず，動きも遅いベア。コイツと闘うには，こちらからは接近せず，間合いを離して遠くからハリケーンアッパーを使い，跳びこえてきたところをスライディングで撃墜──お互いの技術の差にもよるが，これだけ

で十分闘える。

もし近づかれても，ジャイアントボムはスライディングで返せるし，小技と爆烈拳をまじえたコンビネーションで中間距離までたたきだすことができるので，キャラ的にはかなり有利な立場にあると言っていい。絶大な威力を誇るスーパードロップキックを食らわないように注意すれば，まず負けることはないだろう。

ただし，ベアを上手に使いこなせる相手だと，巧みにライン移動で近寄ってきて，恐怖の新技・ベアボンバーによる吸い込み攻撃を行なってくる。起き上がりタイガーキックを確実にだせるようにしておきたい。



▲対ベア戦の重要ポイント。ライン移動は追跡だ

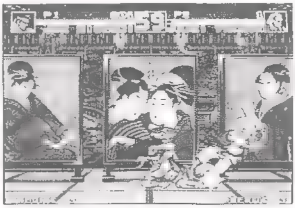
VS 山田十平衛

十平衛は身体が小さいため，しゃがまれているとスラッシュキックは当たらない。同様に立ち弱キックも当たらないので，ケズリのコンビネーションにはライン飛ばし攻撃を利用しよう。

基本的には，ライン移動で十平衛のセンベイ手裏剣とスライディングを避けつつ，ハリケーンアッパーで押していくのが正しい戦法だ。センベイ手裏剣はスライディングでくぐれなくもないが，中途半端にトライすると，十平衛のスライディングによる逆襲が待っている。十平衛の跳び込みをスライディングで確実に撃墜し，不意のダッシュ二本背負いに注意しながら，少しずつでもケズっていきたい。

気をつけてほしいのが，影の重なる距離で闘ってはいけないということ。近距離に入り込まれたら，しゃがみ弱パンチかキックですぐに押しもどそう。さもなくば，投げ技の猫じゃらしに捕まってしまうぞ。

ライン攻撃は，必ずキックを使うべし。パンチ攻撃で移動すると，十平衛のスライディングの絶好の的になってしまうからだ。ましてや転がり移動で接近するなど，もってのほかだぞ。



▲センベイは下をくぐれる

VS チン・シンザン

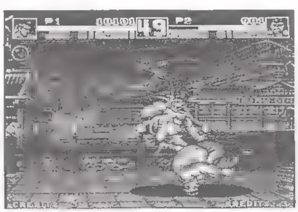
チンに対しては禁じ手が多い。まずハリケーンアッパーの連発は不可。大太鼓腹打ちが飛んでくるからだ。

チンに跳び込まれたときのスライディングも禁止。下向きに攻撃判定のある飛び蹴りに勝てないうえ，破岩激につながる連続技を食らう恐れがある。

跳び込みも，よほど不意をついて遠い間合いからジャンプ強キックを行なう以外は却下……チンのライン飛ばし攻撃は，強力な対空技だからだ。

では，どう闘えばいいかというと，ライン攻撃がやや使える。ただし，パンチでのライン攻撃は破岩激で返されるので，必ずキックを使おう。

なお，ヒガシの残り体力が少なくなったときには，ハリケーンアッパーの乱発と見せかけてスクリューアッパーをだし，大太鼓腹打ちを突っ込ませるというテもある。



▲必殺技の破岩激さえも跳ね返す，キックでのライン攻撃

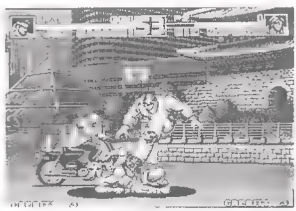
VS キム・カッファン

スライディングを主体に足元を攻めていこう。ただし，間合いが近くなると半月斬を利用したケズリを食らう場合があるので，バックステップなどで逃げて，常に有効な間合いをキープしておきたい。ちなみに，強半月斬は防御したあとにスライディングで返すことが可能。遠くから伸びてくるので，距離で強か弱か見分けられる。

転ばされたあとキムに攻め込まれたら，起き上がりにタイガーキックをだせるようにしておけば，半月斬でのケズリも防げるぞ。

飛翔脚に関しては，遠くからのものは早めのスライディングで落とすことができる。ガードする場合は，しゃがんでガードすれば，跳ね返ってもどるところに強スラッシュキックをたたき込める。仮に反撃されても，体力的にはオツリがくるぞ。

なお，キムの超必殺技・鳳凰脚にスライディングは通用しない。ガードするか，ラインで逃げてしまおう。先読みできればタイガーキックだ。



▲早めのスライディングは，この位置の飛翔脚を撃墜する



▲スライディングを狙うが，このあと鳳凰脚に巻き込まれる

VS 不知火舞

スライディングさえ返す舞の足払いが恐いので，足が届かない中間距離以上の間合いからのハリケーンアッパーが，攻撃のメインになるだろう。

舞が跳び込んできたら，弱攻撃・強攻撃のどちらでくるかを見極めて，弱なら立ち弱キックか間合いを合わせてのライン飛ばし，強ならスライディングで確実に返せるようにしたい。

積極的に攻める場合は，花蝶扇を先読みして強キックで跳び込み，しゃがみ弱パンチ連打→爆烈拳でケズるといいだろう。



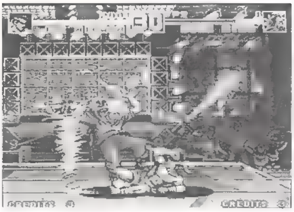
▲弱の跳び込みには，強大な威力を持つライン飛ばしでお返しだ

VS ダック・キング

ダックは飛び道具がないので，ハリケーンアッパーで可能な限り突き離して，遠距離を保ちながら闘うのが確実だ。ただし，中間距離にまで持ち込まれたら，跳び込みに備えて乱発はひかえよう。なお，ダックの突進技や跳び込みを迎撃するには，避け攻撃が実に使える（確実にだせればの話だが）。

接近戦になった場合は，ダックの強力な近距離攻撃には，うかつに手をださないほうが賢明だ。バックステップなどでなんとか間合いを離してしまいたい。それでもしつこくヘッドスピンアタックなどで追ってくるようなら，バックステップ後にタイガーキックをぶち込んでやろう。

ダックの体力が赤く光ったら，スライディングは厳禁。ダックの超必殺技・ブレイクスパイラルによる洗礼が待っているぞ。



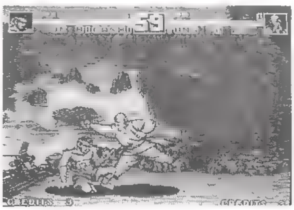
▲遠くから竜巻で跳ばせて，スライディングで撃墜！

VS タン・フー・ルー

遠距離からのハリケーンアッパーでジャンプさせる→ライン飛ばし攻撃またはタイガーキックで撃墜，というテをよく使うことになる。中間距離では，強の衝波でハリケーンアッパーを消されたうえにダメージまで食らうことがあるので，なるべく遠距離を保ちたい。

地上戦では小キックをフェイントにしてスライディングで転ばせるか，素直にバックステップで逃げるかするといいだろう。

箭疾歩で跳び込んでこられた場合は，スライディングを使えばほぼ返せる（弱のおりぎわはツライ）。超必殺技の旋風剛拳も同様だ（こちらはタイガーキックも可）。



▲箭疾歩を避けつつ，スライディング。遅いとガードされる

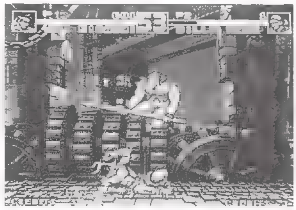
VS ビリー・カーン

ビリーの攻撃範囲はとにかく広いので，攻撃の瞬間を見切って跳び込むことが重要だ。遅くても早くても撃ち落とされてしまう。射程外からのハリケーンアッパーも使えるが，ビリーにタイミングよく跳び込まれた場合，ガードするしかなくなるので注意。

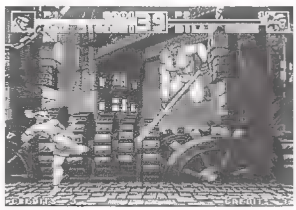
対空技に関しては，ビリーの棍棒の方向を見極めて使おう。棒が横に伸びていたらスライディング。下にでている場合はライン飛ばし攻撃が有効だ。

中間距離での攻防はスライディングが主体になってくる。とくに三節棍中段打ちは当たり判定ができるまでに時間がかかるので，思い切ってスベっていこう。ただし，防御されるとしゃがみ強キックを食らうから，乱発はダメ。

ビリーの体力が赤くなったら，強力な超必殺技・超火炎旋風棍が待ちかまえている。よって，跳び込みは基本的に禁止。連続でだしてくるヤツには，ハリケーンアッパーで牽制→近づきスライディングで転ばしてやろう。



▲棒の向きが横方向なら，スライディングで十分だ



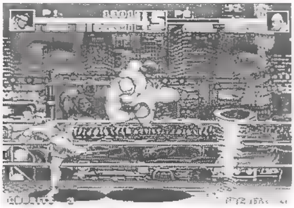
▲棒が縦なら，タイミングを計ってライン飛ばし攻撃を

VS アクセル・ホーク

近距離戦になるとヒガシが不利なので，何があろうと間合いをあけるようにしてくれ。端に追いつめられたら，すさまじいケズリが待っている。タイガーキックでイチかバチかの脱出を試みるくらいしか方法がなくなるので，そうさせないためにハリケーンアッパーを撃ちまくり，跳んできたらライン飛ばし攻撃で撃墜しよう。なお，ガードされた場合はすかさずキャンセルでハリケーンアッパーにつなげるなどし

て，反撃させないように。

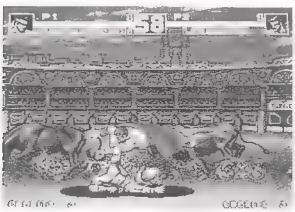
対空技としてのスライディングは，下方向に強大な攻撃力を持つアクセルのジャンプ攻撃の前にはほとんど通用しないので，使ってはダメ。自分からの跳び込みも，相手のトルネードアッパーを読みでもしない限り，やめたほうがいい。アクセルはいくつもの強力な対空技を持っているのだから。



▲竜巻からライン飛ばし攻撃。絶対に近寄らせるな！

VS ローレンス・ブラッド

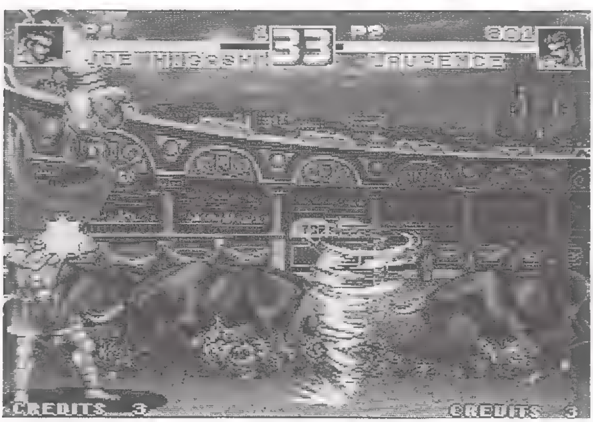
ローレンスにハリケーンアッパーを連続で撃つと，その間にブラッディカッターをタメて襲ってくるので，連発



▲失敗例。このあとの硬直時間にスピンにやられるのだ

は禁物。それを狙う“待ちローレンス”に対しては，画面端まで離れて，誘いのハリケーンアッパーを1発撃とう。よほどすばやく反応されない限り，ブラッディカッターをガードしたあとに投げることができるぞ。

中間距離からのサーベル攻撃には技のでがけへのスライディング，ブラッディスピンにはライン飛ばし攻撃，でそれぞれ返せるので，必殺技を多用してくる相手には，ひたすらカウンター狙いで闘うのもいいだろう。まちがえてブラッディスピンにスライディングすると，まともに攻撃を食ってしまうので，冷静に動きを見て対処しよう。なお，ローレンスは身体が大きいので，爆烈拳をガードさせると弱でも4発ほど入る。かなり有効なケズリだ。



◀完全に先読みされなければ、カッターは防御できる

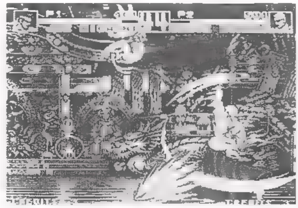
VS ギース・ハワード

強烈な足払いと烈風拳を持つギースに，接近戦以外の地上戦はほぼ無意味。烈風拳のタイミングを読んで，ジャンプしてふところに潜りこもう。

こちらの読みが甘いと，ギースは上段当て身投げか基本技か避け攻撃で迎撃してくる。それぞれ強キックを撃つタイミングを変えることで何とかフォローできる（当て身なら早めにだしてスカす。基本技なら早めに，避けなら一瞬遅めに攻撃する）が，そのへんはお互いの読みの勝負だ。できることなら，ラウンド1のうちに相手の戦闘スタイルをつかんでおきたい。

接近できたら，あとはキャンセル必殺技を駆使して少しずつでもケズっていこう。一呼吸おいて，反撃を誘うタイガーキックも効果的だ。

疾風拳は，距離によってはスライディングでかわして，間合いをつめることが可能だぞ。



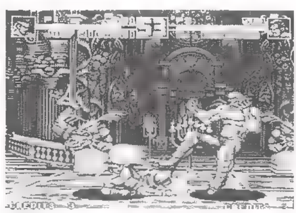
▲うまく跳び込め！

VS ヴォルフガング・クラウザー

基本パターンを守って闘えば，かなりラクに押せるはずだ。跳び込んで近距離戦をやる必要はあまりないので，ハリケーンアッパーとスライディングで遠距離から無慈悲に攻撃してやろう。

クラウザーで恐いのは，威力が大きい必殺技とジャンプ攻撃。レッグトマホークもボディプレスも，スライディングで完璧に落とせるし，下段ブリッツボールもスライディングでかわせる。唯一困るのが近距離からのボディプレスによるめくり攻撃で，ガードしそこなうと手痛い連続技を食らうことになる。よって近寄らせないようにすべし。

なお，超必殺技・カイザーウェーブにだけはスライディングは通用しない。素直にラインで逃げたほうがいいぞ。



▲下段ブリッツボールを読んでくぐり，そのまま攻撃しよう



ビッグ・ベア 対戦編

驚異の破壊力と予測もつかぬ素早さが命

VS テリー・ボガード

バーンナックルと弱クラックシュートはガード後にベアボンバーで捕まえられるが，強クラックシュートは距離が離れるので，ベアボンバーをだそうとすると垂直強パンチがでてしまう。相手に攻撃のチャンスを与えることになるので注意してくれ。

近距離戦が得意なキャラクター同士の闘いでは，技の読み合いが勝負を分ける。主に読むべきは，テリーのしゃがみ強キックとパワーウェーブだ。

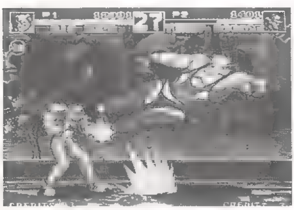
まずしゃがみ強キックは，射程が長いので多用されるケースがしばしば。しかし，この技は足が引っ込むのが遅いので，上半身無敵のジャイアントボムを使えばかなりの効果がある。

しゃがみ強キックをキャンセル→パワーウェーブの場合は，スーパードロップキックや立ち強キックで，パワーウェーブの上を跳び越えることができる。当然のことながら，こちらの攻撃が届く距離ならば，空中からのカウンター攻撃も可能だ。

テリーの体力が赤い場合は，パワーウェーブと見せかけてのパワーゲイザー，というパターンがあるので，引っかからないように注意したい。



▲テリーの強足払いは打点が高いのでジャイアントボムは有効



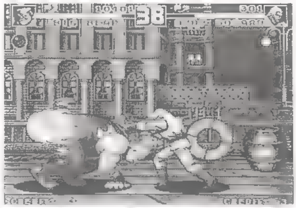
▲パワーウェーブには(超)ドロップキックで対抗しよう

VS アンディ・ボガード

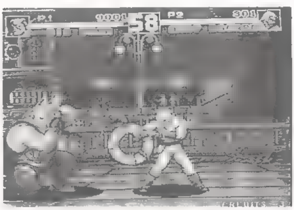
斬影拳を主体に闘うアンディ相手なら，接近戦に持ち込みやすいのだが，強斬影拳をガード後にベアボンバーで取ろうとすると，距離が離れていてジャンプしてしまう。技をだした距離や反動を見て判断する必要があるぞ。

飛翔拳を撃ってきたときは避け攻撃でかわしつつ進むのがベストだが，先読みできるなら，ジャンプ攻撃で一気に近づこう。ジャイアントボムですり抜ける場合は，強弱をおり混ぜて，昇龍弾で反撃させないように。

また，近距離戦では，スーパードロップキックをこまめに使おう。フェイントや近づくフリをして相手の攻撃を誘い，食らわしてやるのだ。斬影拳は立ち強キックでも止めることができるので，活用してほしい。



▲飛翔拳にはすかさずジャイアントボムを合わせたい



▲斬影拳ガード後のベアボンバーは，昇龍弾の逆襲に注意

VS ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパーとスライディングによる「待ち」をされると非常にツライ。ライン移動をうまく使って近づき，スーパードロップキックで奇襲をかけ，ガードされても強引に投げてしまおう。逆に，こちらが投げ返される危険性もあるが，とにかく奇襲だ。

ベアが近づくと，ヒガシは小技で中間距離までたたきだそうとしてくるので，こちらも小技をこまめにだし，ヒガシの技のでばなをくじいていこう。ヒガシがカメのようにガードしているようなら，ベアボンバーで投げてしまってもいい。距離が離れてきたら立ち強キックを使って，攻撃の手を休めずに近づいていこう。

無敵技のタイガーキックに対するフェイントも混ぜて，できればベアボンバーで最後までキメてしまいたい。



▲ヒガシに近づく手段は少ない……ライン移動を活用せよ！

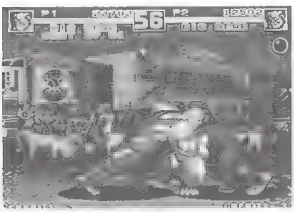
VS ビッグ・ベア

近距離で相手に技をガードさせておいてベアボンバー，ジャンプ攻撃してきた相手にもベアボンバー……ベアボンバー，およびスーパードロップキックのテクニックが，勝敗のカギを握る。

スーパードロップキックをタメていると強キックを封じることになるが，一発の威力に期待して試合終盤までとっておこう。その間，小技による攻撃となるわけだが，射程の長い避け攻撃を活用したい。

二人ともジャイアントボムをだした場合は，あとからだしたほうの勝ちになる。防御させてもベアボンバーにつなげられるので，流れの中でうまく利用したい。ただし，近距離だとしゃがみ強キックで返される危険性がある。

なお，超必殺技は，でがけと終わりぎわに一瞬のスキがあるので，タイミングしだいでスーパードロップキックがきれいに入るぞ。


▲ジャイアントボムはあとにだしたほうが勝つので注意

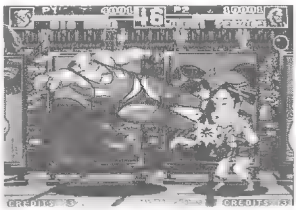

▲超必殺技には，でがけ・終わりぎわに超ドロップキックを

VS 山田十平衛

まず，近距離まで近づくのが第一。センベイ手裏剣をジャイアントボムですり抜けて一気に間合いを詰めたいところだが，十平衛は飛び道具を投げたあとの硬直が短く，センベイを見てからジャイアントボムをだすとスライディングで返されてしまう。よって，垂直ジャンプ，あるいは，スーパードロップキックのタメをあきらめて立ち強キックで身体を浮かせて，センベイをかわすべきだろう。

近距離に入ったら，十平衛の背の低さを頭に入れて，小技を中心に相打ちOKで闘っていきたい。もどりの遅い大技は，確実にヒットさせていかないとダッシュ二本背負いがきたりするぞ。

ベアボンバーの間合いは十平衛の猫じゃらしの間合いでもある。ジャイアントボム→ベアボンバーは，コマンドがむずかしいぶん不利。センベイを立ち強キックで避けつつ近づき，ベアボンバーのチャンスをうかがってみたい。


▲センベイ手裏剣は立ち強キックでかわすことができる

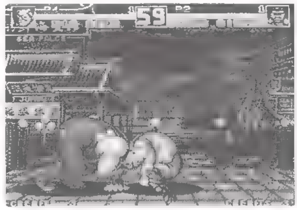
VS チン・シンザン

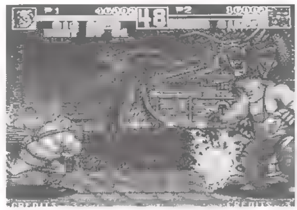
本当ならばジャイアントボムを使っていきたいところだが，氣雷砲が着弾したときに起こる爆発がジャマをするのでうかつには仕掛けられないし，破岩激で返されてしまうこともある。

そこで，スーパードロップキックをタメつつ，氣雷砲を見切ってジャンプ強パンチで近づこう。それがむずかしいなら，ライン移動で強引に接近する方法もある。不用意にジャンプすると破岩激で返されるぞ。

跳び込めたら，弱攻撃→ベアボンバーで吸い込んでしまおう。一度捉えたら，起き上がりに小技を重ねてベアボンバーでもいいし，破岩激で返してくるようなら，ちょっと離れて立ち強キックで蹴り落としてもいい。

スーパードロップキックは氣雷砲が着弾する瞬間にだすと，爆発を飛び越えて当てることができる。タイミングはむずかしいが狙っていこう。


▲破岩激とボムの勝負は五分五分。相手の射程を見切って使え


▲体力が赤くなってからの爆雷砲は脅威。ラインで逃げたい

VS キム・カッファン

キムは近距離戦が専門のキャラクターなので，こちらから近づかないでもある程度は勝手に近づいてきてくれる。飛翔脚でこられたら，ジャイアントボムで返そう。

ライン飛ばし攻撃からの半月斬を使ってくる相手には，ライン飛ばしに避け攻撃を合わせよう。しゃがみ強キックには弱のジャイアントボムが有効だ。ジャイアントボムをガードさせたあとのベアボンバーは，飛燕斬が恐いが，コマンド入力のタイミングが合っていれば大丈夫。自信がなければ，飛燕斬


▲キムの必殺技にはジャイアントボムの全身無敵で対抗

をガードしてから投げてもいい。

スーパードロップキックは，大きく狙うよりもむしろこまめに使って，キムの積極的なケズリ攻撃を鈍らせるようにしたほうがいいだろう。

注意すべきは，キムの起き上がり飛燕斬。非常に強力なので，倒れたからといってうかつに攻撃を重ねないように注意してくれ。

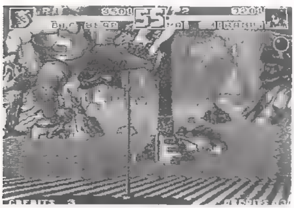
VS 不知火 舞

舞は強龍炎舞が強いので，うかつにジャンプはできない。跳ぶなら花蝶扇を先読みし，舞がガードしたらベアボンバーを着実にキメられるようにしよう。

舞の跳び込みは，近距離だとガードするしかないが，中間距離なら当たり判定の大きなジャンプ弱キックで空中にいる間に返すことができる。

地上戦を行なう場合には，花蝶扇のあとの龍炎舞に注意しよう。あせってジャイアントボムをだすと燃やされるぞ。また，いきなり必殺忍蜂を使って跳び込んできたり，さらにそこから投げにくる舞もいるので，その素早い動きに幻惑されないようにしたい。

スーパードロップキックも有効だが，花蝶扇を抜けることのできる立ち強キックも捨てがたいので，両方をうまく利用していこう。



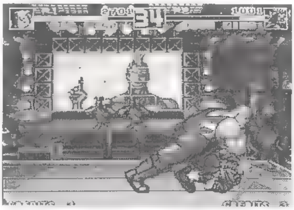
▲舞の十八番・ジャンプ攻撃にはジャンプ弱キックで決まりだ

VS ダック・キング

ニードルローやブレイクストームなどの返し技がそろっているダック相手には，ジャイアントボムはひかえめにしたい。とくにダックの体力が赤くなっているときの使用は絶対禁物（超必殺技に捉えられてしまう)。ジャンプ攻撃も，ブレイクストームが痛いので，不意打ち程度にしたほうがいいだろう。

ダックはヘッドスピンアタックをよく使うし，近距離戦での小技が素早いため，スーパードロップキックはでがけを落とされて，あまり使えない。Dボタンは立ち強キックとして使うのが利口で，実際，単独でだしてくるヘッドスピンアタックはこれでたたき落とせる。相打ちでも受けるダメージはベアのほうが少ないので，バンバン使って威嚇しよう。

近距離でのニードルローは，ガード後，ベアボンバーで吸い込めばOK。

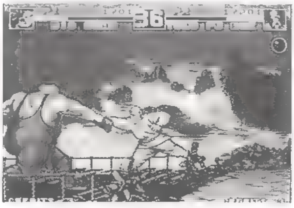


▲返し技が多いのでジャイアントボムの使用は慎重に

VS タン・フー・ルー

タンにはベアボンバーと同じタイプの必殺技・烈千脚があるので，ジャイアントボムはひかえたい。また，うかつな跳び込みはすべてしゃがみ強キックで落とされる。タンが衝波をだした瞬間に跳び込むようにしよう。

タンの通常技はあまりリーチがないので，攻撃はその外から仕掛けるのがいい。だが，しゃがみ強キックにだけは注意すべし。なお，スーパードロップキックはタンがしゃがんでいると空振りする。その直後，相手が事態を把握する前に投げてしまうのもテだろう。



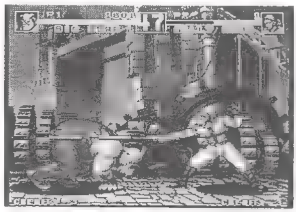
▲タン爺さんに対しては，小技や避け攻撃が有効となる

VS ビリー・カーン

ビリーステージではうしろのラインがなく，ビリーには無敵の返し技がないので，追いつめれば非常に有利だ。

まずスーパードロップキックを使うかどうかが問題。「待ち」を試みている場合を除けば，全般的にビリーはスキが多いので，スーパードロップキックはよく決まる。一方，立ち強キックはビリーのしゃがみ弱パンチを返せるし，ジャンプ強キックは必殺技の雀落とし以外ではなかなか落とされにくい。よって，攻めるビリーには一発狙い，待つビリーには強キックで攻撃と，Dボタンをうまく使いわけていこう。

ジャイアントボムは，近距離だと足払いで返されるが，三節棍中段打ちに対しては，距離を問わずにお見舞いしてやりたい。強襲旋風棍を使ってきたら，バックジャンプ弱パンチで返そう。



▲三節棍を伸ばすビリーには迷わずジャイアントボムを

VS アクセル・ホーク

強力なジャンプ攻撃からアクセルダンスでのケズリへ持ち込まれるとツライが，離れてもアクセルダンスがつづいているなら，避け攻撃が決まるぞ。

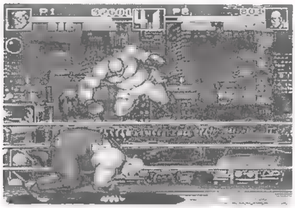
ガンガン跳び込んでくるアクセルには，バックジャンプ弱キックを使おう。

間合いが離れているときは，スーパードロップキックと立ち強キックを使いわけて押していく。ジャイアントボムはトルネードアッパーで止められてしまうので，ひかえめに。接近戦になったら，威力のあるしゃがみ強パンチ

と立ちorしゃがみ強キックを多用しよう。これなら相打ちでも互角だ。

画面端まで追いつめることができれば，ラインもないし無敵技も持ってないので，ベアボンバーで一気に倒せる。

超必殺技のアクセルラッシュは，ジャイアントボムで返すこと。



▲アクセルのジャンプパンチは下方に強い。間合いに注意！

VS ローレンス・ブラッド

ジャンプ攻撃がかなり使える。読まれてさえいなければ，悪くても相打ちに持ち込めるのだ。とくに，強キックでの跳び込みは効果的だ。

地上戦では，距離を問わずサーベルに注意したい。中でも近距離で小技をキャンセルしての弱ブラッディサーベルは反応しにくい。カウンターで避け攻撃を狙っていこう。

弱ジャイアントボムはスライディングで返されることが多いので，スキのできるローレンスの強攻撃などに対して使う程度に抑え，基本技主体で闘おう。ただし，ブラッディスピンをよく使ってくる相手に対しては有効だ。

また，遠距離からの強ジャイアントボムは，(ベアボンバーにはつながらないが）返されにくいので，ジャンプ攻撃と合わせてどんどん使おう。



▲ブラッディスピンを読んだら即座にジャイアントボムで対抗

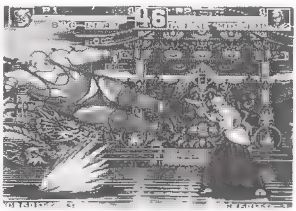
VS ギース・ハワード

ジャイアントボムは烈風拳でほぼ完全に封じられ，ジャンプ攻撃は疾風拳で撃退される。非常にツライ状況ではあるが，ここはギースの行動に合わせて行動していきたい。

有効な手としては，しゃがみ強キックがきたとき，キャンセルの烈風拳を読んで思い切って跳び込んでしまうことだ。ギース側は，当て身投げかその他の対空技かのどちらかを使ってくる。当て身投げでないと信じて攻撃をだすか，当て身投げと信じて攻撃をださずに投げにいくかは作戦しだいだ。あるいは，ラインを使って接近をはかってもいいだろう。

単独で烈風拳をだしてきた場合，立ち強キックで避けることができ，一気に接近することが可能だ。

スーパードロップキックの一発にホレ込んだ人なら，時間いっぱいまで逃げ回り，一発を狙う作戦もある。



▲烈風拳は強キックで回避可能だ

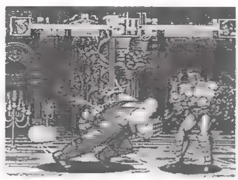
VS ヴォルフガング・クラウザー

うかつにジャンプで近づこうとすると，レッグトマホークのエジキにされる危険がある。下段ブリッツボールをジャイアントボムでかわせるので，これをメインに攻めていこう。

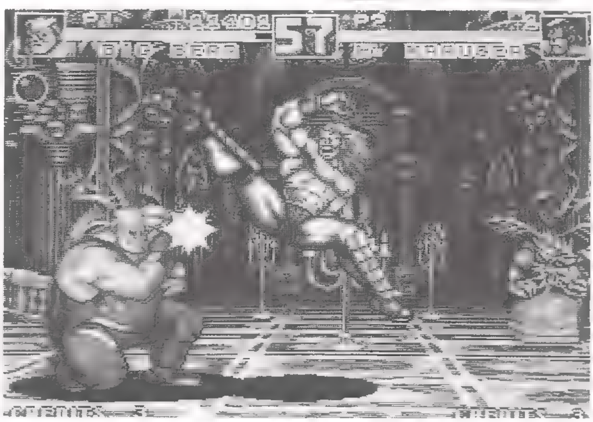
近距離戦では，通常技からのキャンセル下段ブリッツボールに注意が必要。タメがあればやはりジャイアントボムでかわせるが，とっさにだすのはかなり困難。しかもジャイアントボムの単独使用はクラウザーの強足払いで簡単に返されるので，通常技での攻防がメインになる。攻撃力は互角に近いから，打ち負けたほうが確実に不利になっていくぞ。たまに奇襲でレッグトマホークがくるが，距離が近ければガードしたあとベアボンバーをキメてしまおう。

クラウザーが跳んできた場合は，遠距離からならばバックジャンプ弱キックで撃墜できるが，めくり気味にきた場合はガードするのが一番確実だ。

なお，クラウザーは攻撃のモーションが大きくスキが大きいので，スーパードロップキックは効果的だぞ。



◀ブリッツボールはジャイアントボムでかわしつつ接近



◀近距離のレッグトマホークはベアボンバーのチャンスだ



山田 十平衛

対戦編

使う技がすべて攻防両対応の明快なヤツだ

VS テリー・ボガード

「センベイ手裏剣で跳ばせてスライディングで落とす」という十平衛得意の戦法はあまり通用しない。肝心のスライディングが，テリーのジャンプ弱キックでツブされてしまうのだ。

そこで，積極的に攻めていくことになる。その際に注意したいのは，テリーの長い足から繰りだされるキックや足払い。油断していると足元をすくわれるぞ。その他にも，センベイをクラックシュートで飛び越えられる危険性もあるので，油断はできない。

十平衛はしゃがんでいればバーンナックルが当たらない。ただし，それを知ったうえでわざとスカして投げてくる相手もいる。先に反撃するのだ。



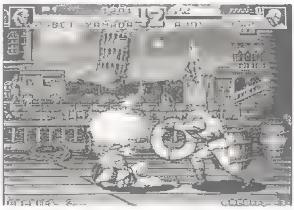
▲バーンナックルはしゃがんでスカし，必殺の投げ技へ

VS アンディ・ボガード

「センベイ手裏剣で跳ばせてスライディングで落とす」戦法が使える。

中間距離戦では，とにかく斬影拳が恐い。センベイを投げようとするわずかなスキにさえ，たたき込まれることがあるのだ。もっとも，斬影拳の攻撃が届く前にスライディングを当てたり，ガードしてのダッシュ二本背負いor猫じゃらし，と対応策はいろいろある。

飛翔拳は，スライディングで下をくぐることができる。間合いにもよるが，これを利用して接近するのもいいだろう。ジャンプでの接近は，昇龍弾があるので危険だ。



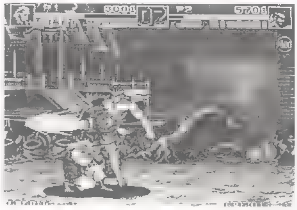
▲飛翔拳もくぐれる。対アンディ戦にスライディングは必須

VS ジョー・ヒガシ

お互いが得意とする間合いも戦法もほぼ同じ。ハリケーンアッパーを撃つ瞬間を狙って跳び込み，接近戦に持ち込もう。

中間距離では，センベイ手裏剣をスライディングで回避されたうえに転ばされる危険性があるので，センベイを投げるとみせかけての弱パンチ，といったフェイントも使おう。スライディングをガードすることができたら，すかさず猫じゃらしだ。

ヒガシを転ばしたあとは，起き上がりにタイガーキックをだされる場合があるので，ちょっとはなれた位置からセンベイ手裏剣を重ねるか，少し早めに攻撃を重ねてタイガーキックを誘い，ガードして投げてしまおう。



▲テリーと同様，スラッシュキックもしゃがんでスカせる

VS ビッグ・ベア

センベイ手裏剣&スライディングが攻撃のメイン。ベアが跳んできても，スライディングで必ず撃墜できる。

また，センベイをジャイアントボムでかわそうとしてきた場合は，距離が近いならアセらずスライディングで転ばそう。遠い間合いだったら，ガード



◀ジャイアントボムは必殺技・猫じゃらしの絶好の的だ

したあと猫じゃらしor超必殺技・ダイナマイトいずな落とし。センベイを垂直ジャンプで回避するようなら，すかさずジャンプで跳び込んでもいい。

跳び込む場合は，打点をできるだけ低くした強キックがオススメ。ベアが跳んできた場合に，強キックが空中投げに変化してくれるからだ。

また，センベイ手裏剣を立ち強キックですり抜けるベアもいるので，強弱おり混ぜて回避を困難にさせよう。

近距離では，ベアのほうがリーチが長いから，うかつな攻撃はダメ。スキをみてセンベイ手裏剣を撃つか，バックステップで間合いを離そう。可能であれば猫じゃらしで投げてもいい。



▲センベイを跳び越せる立ち強キックに気をつけよう

VS 山田十平衛

センベイ手裏剣をくぐってのスライディングや，先読みしてのジャンプ強キック跳び込みなどで，積極的に攻めたほうが有利だ。自分のペースで闘えば，投げにもっていくのもラクになる。

効果範囲の広い猫じゃらしを，どれだけ使いこなせるかがポイントとなるだろう。センベイをキャンセルに使う以外にも，しゃがみ弱パンチをガードさせてのダッシュ二本背負いや，スライディングを誘っておいて猫じゃらし……誘いと攻めを併用して，どんどん攻撃パターンを変えていこう。不意打ちでダッシュ二本背負いや，歩いていっての猫じゃらしを試みるのもいいぞ。



▲近距離でいかに相手の虚を突けるかが十平衛対戦のポイント

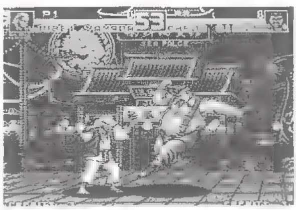
VS チン・シンザン

スライディングはチンのジャンプキックにツブされる。ジャンプで跳んできたら，近ければガードして猫じゃらしで吸い込み，手前に降りるようならダッシュ二本背負いを重ねよう。ただし，少しでもタイミングをミスると破岩激で返される。少し練習が必要だ。

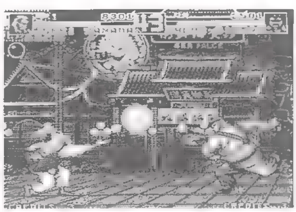
大太鼓腹打ちを使ってきたら，ガードしたあとに歩いていって猫じゃらしorダッシュ二本背負い。チンがフェイントにひっかかって跳んでくれたら，空中投げに捉えることもできるぞ。

氣雷砲を連発してくるようなチンには，氣雷砲と相殺しないよう，やや早めに強センベイ手裏剣をだしてみよう。氣雷砲の下をとおり抜けてダメージを与えることができるぞ。

近距離戦になったら，チンは主に破岩激を使ってくる。しゃがみ弱パンチからのセンベイ手裏剣やスライディングを利用し，牽制しつつ攻めよう。



▲チンの跳び蹴りには，対空スライディングは通用しない



▲早めのセンベイは氣雷砲の下をくぐってダメージを与える

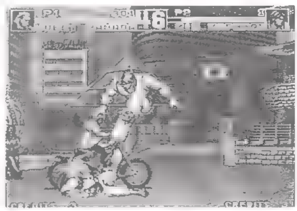
VS キム・カッファン

キムは完全な攻めキャラなので，遠距離で待っていれば，いずれ近づいてくる。間合いをとり，跳んできたらスライディング，歩いてくるならセンベイ手裏剣を投げるのが基本的な戦法だ。

飛翔脚に対しては，足元めがけて降りてきたらスライディングを合わせ，めくり気味に降りてきたら前進してスカし，投げてしまおう。すなおにガードして，跳ね返ったキムの着地を狙って強センベイを当てるというテもある。

接近されてコンビネーションに持ち込まれたら，スキを突いてセンベイかスライディングで形成逆転を狙おう。

ちなみに，鳳凰脚にはスライディングが通用しないので注意が必要だ。



▲足クセの悪いキムにはこちらもスライディングでお返しだ

VS 不知火 舞

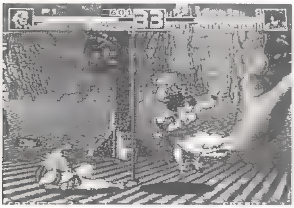
舞はよく跳んで攻めてくる。こちらはスライディングで迎え撃ちたいところだが，舞のジャンプ弱キックに対しては効かないので，その場合はガードからの猫じゃらしを狙うのが得策だ。距離によっては，ジャンプの下をくぐっての投げも使ってみよう。

近距離戦では，舞のコンビネーションに注意したい。弱or強の足払いからのキャンセル花蝶扇，龍炎舞といった一連の攻撃に手をだすのは危険なので，ここはコンビネーションが終わるのを待ち，再び舞が間合いをつめようとするところへ攻撃するのがベター。

遠距離から花蝶扇を撃ってくるようなら，レバーをななめ下にタメながらスライディングで下をくぐって接近し，

状況を見てセンベイなどで反撃しよう。

舞の超必殺技・超必殺忍蜂のケズリ攻撃には，体力があるならガードして弱パンチからの連続技，超必殺技が使える状態ならダイナマイトいずな落としで反撃しよう。



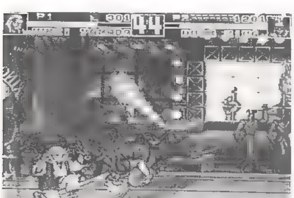
▲スライディングを乱発すると龍炎舞や長い足が襲ってくる

VS ダック・キング

ダックの移動速度の速さに惑わされないようにしながら，センベイ手裏剣&スライディングを使って闘おう。

中間距離では，しゃがみ弱パンチやセンベイ手裏剣をまじえつつ，ダックが攻撃をだそうとした瞬間にスライディングだ。ただし，ヘッドスピンアタックには効かないので注意したい。ダックが跳び込んできた場合は，スライディングで確実に落とせるので，アセらずに撃墜しよう。

ダックの体力が赤くなった場合は，猫じゃらしよりも広い間合いのブレイクスパイラルが恐いので，ジャンプ攻撃などでの接近はひかえよう。また，意味もなく垂直ジャンプをしてきたら要注意。空中でコマンドを入れて着地と同時に吸い込むというワナだ。うかつにスライディングやダッシュ二本背負いをださないようにすること。



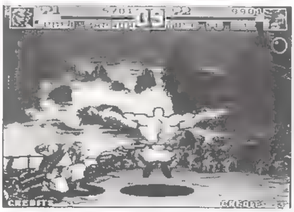
▲スライディングはヘッドスピンアタックには効かないのだ

VS タン・フー・ルー

箭疾歩にはスライディングが効くし，衝波はセンベイ手裏剣で応戦することができる。注意する点は，スライディングをツブすジャンプ弱パンチでの跳び込みだけだ。中間距離ならガードしたあとに猫じゃらし，近距離ならくぐって投げよう。

タンのしゃがみ強キックは強力な対空技なので，ヘタに跳び込むのは危険だ。ただ，衝波を連発してくるようならスキをみて跳び込んでもいいだろう。

超必殺技の旋風剛拳は，中間距離であればスライディングで簡単に返せる。ガードしても，2回ケズられたあとに少し間が開くので，しゃがみ弱パンチなどで応戦すればいい。遠距離ならばセンベイ手裏剣で十分だ。



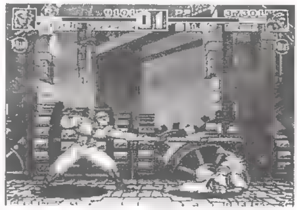
▲旋風剛拳はセンベイ手裏剣やしゃがみパンチなどで簡単に返せるぞ

VS ビリー・カーン

ビリーは弱攻撃が素早くリーチが長いので，あまり接近戦を挑まないほうがいい。遠距離からセンベイ手裏剣を強・弱をつけて投げ，棍棒の届く間合いに入らせないようにしよう。

ビリーが跳び込んできた場合，棍棒が横に向いている攻撃ならスライディングで大丈夫だが，棍棒を下に向ける攻撃には通用しない。この場合，棍棒が届かない距離なら，着地する瞬間にスライディングorダッシュ二本背負いを合わせ，近距離ならガード後に猫じゃらしを狙おう。もしも，猫じゃらしを警戒して打点を低くしてくるようなら，空中投げを狙うのもいい。

近距離に入られてしまった場合は，とにかくガードをかためて，三節棍中段打ちなどの大技を撃ってきたあとに，センベイ手裏剣で応戦するようにしよう。ちなみに，単独の三節棍中段打ちはスライディングでくぐることができ，近ければ転ばすこともできる。



▲驚異のリーチを誇る三節棍中段打ちもくぐることが可能

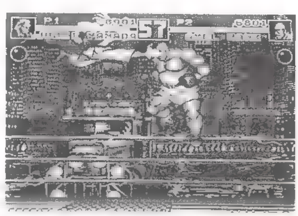
VS アクセル・ホーク

アクセルの接近戦能力は十平衛以上なので，離れて攻撃するしかない。強・弱のセンベイを撃ちわけて，ジャンプのタイミングを狂わせつつケズっていこう。あるいは，しゃがみ弱パンチでフェイントをかけてアクセルを跳ばせ，降りぎわにセンベイ手裏剣を当ててやるのもいい。

アクセルが跳んできた場合は，自分もジャンプ攻撃をするか，くぐって投げよう。下方に絶大な攻撃力を持つアクセルのジャンプ攻撃に，スライディングは通用しない。食らい投げも，2発入るアクセルのジャンプ強攻撃に対して非常に危険。どちらも，連続技を食らって気絶させられるのがオチだ。

接近された場合は，しゃがみ弱攻撃を中心に，相手の攻撃のでばなを止めていこう。

超必殺技に対しては，すなおにセン



▲対アクセルの対空技は，ジャンプ弱キックかくぐり投げで

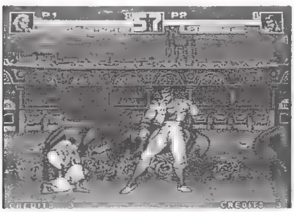
ベイ手裏剣で返すのが賢明。こちらの体力が赤くなっていたら，ガード後にダイナマイトいずな落としでもいいぞ。

VS ローレンス・ブラッド

十平衛がしゃがんでいるとローレンスの立ち攻撃（強キック以外）が当たらないので，しゃがみながら闘うと有利になる。このことを知っているローレンスは，しゃがみ弱パンチと立ち強キックをおもに使ってくるので，その間合いをしっかり覚えて，カウンター攻撃を当ててやろう。

十平衛のスライディングは，ローレンスのすべてのジャンプ攻撃を撃ち落とせるうえ，ブラッディサーベルや立ち技をだしてきたところを迎撃もできる。ただし，ブラッディスピンがくると一方的に負けるので注意しよう。

なお，ローレンスの地元のスペイン・ステージで闘う場合は，できればローレンスの右側から，牛の動きに合わせて強のセンベイ手裏剣を撃つべし（十平衛の色は『餓狼2』カラーがベター）。牛の色にまぎれたセンベイ手裏剣が，遠距離にいるローレンスを襲ってくれるのだ（笑）。



▲ローレンスの通常攻撃の間合いは異様に広いので注意

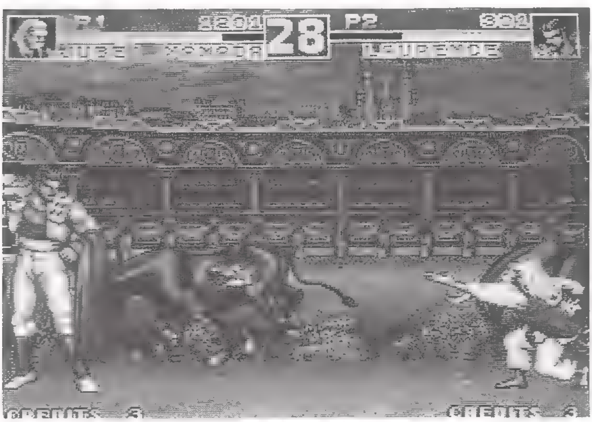
VS ギース・ハワード

飛び道具の撃ち合いになると分が悪いので，烈風拳を撃ってきた瞬間に跳び込んで，接近戦に持ち込みたい。ただし，跳び込むときにはギースの当て身投げのことも考えて，早めに強攻撃をだしてスカしたり，なにもせずに着地して投げたりと，工夫が必要だ。

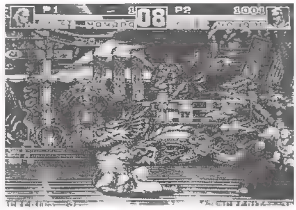
ある程度接近できたら，スキを見てセンベイ手裏剣を投げよう。食らってくれたら，スライディングですかさず間合いを詰めていくのだ。

また，ギースは相手が強足払いの届く間合いにいると，蹴りにいくクセがある。それを逆用して，間合いギリギリでセンベイ手裏剣を投げたり，小技をフェイントでだしてしゃがみ強キックを誘い，スライディングを当てるなどの引っかけ技も使ってみよう。

ギースの跳び込みながらの疾風拳に対しては，早めに弱ダッシュ二本背負いをだして裏に回り，空中投げ。あるいは，ガードする前に弱のセンベイ手裏剣をだしておけば，疾風拳をだしたあと跳ね返っていくギースにヒットする（ギースがジャンプの頂点あたりで疾風拳をだした場合）。疾風拳をださずにジャンプ攻撃をしてくるギースは，スライディングで迎撃だ。



◀牛の流れに合わせてセンベイを撃つと本当に見えにくいのだ



▲弱足払いはフェイントに有用。センベイと組み合わせて

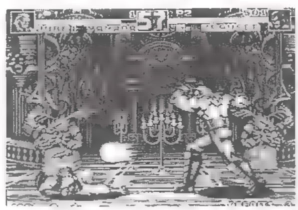
VS ヴォルフガング・クラウザー

まずは，スライディングで下段ブリッツボールをくぐったり，ライン移動を使ったりして近づこう。

ふところに潜り込めたら，しゃがみ弱パンチ→センベイ手裏剣やダッシュ二本背負いを狙ってみたい。ただし，しゃがみパンチ攻撃ばかり使っていると当て身投げがくるので，キックも併用しておこう。また，クラウザーは相手に近寄られると弱キックを連発してくることが多いので，一度攻撃を受けたら余計なことはせずガードに徹し，つぎのチャンスを待ったほうがいい。

対空攻撃としてはスライディングが有効だが，クラウザーのジャンプパンチ攻撃（ボディプレス）は攻撃範囲が広く，近くでだされるとめくられてツブされる可能性もある。跳び込みの位置に注意して対処したい。

ちなみに，十平衛のジャンプ攻撃はレッグトマホークや立ち攻撃で簡単に返されてしまうので，ブリッツボールを先読みしたとき以外は跳び込まないようにしよう。



▲下段のブリッツボールもスライディングでくぐれるのだ



チン・シンザン 対戦編

変則的な攻撃の数々を使いこなせ！

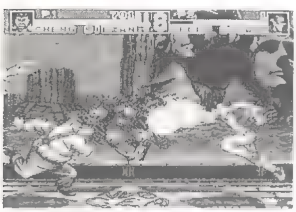
VS テリー・ボガード

テリーは接近戦でのケズリが得意なので，強の氣雷砲などで，可能な限り遠くへ押しだそう。相手がライン移動などを使って接近してきた場合には，避け攻撃や破岩激で対応したい。

近距離戦になったら，ガードをかためておき，テリーが単独でパワーウェーブを撃ってくるようなら大太鼓腹打ちで返し，しゃがみ強キックならキャンセルのパワーウェーブがくる前に破岩激で返す。その後，再びガードすると，テリーはさらに攻めてくることが多いので，カウンターで破岩激を当ててチンのペースに持っていこう。

ジャンプ攻撃に対処するには，ライン飛ばしか，間に合わなければ引きつけての破岩激&氣雷砲がオススメ。

氣雷砲とパワーウェーブの撃ち合いは，すり抜けて相打ちになることがある。これではあまりおいしくないが，爆雷砲を使えばオツリがくるので，だせるようになったら狙ってみよう。



▲テリーの突進に対しては氣雷砲の突き放し&ケズリが効果的

VS アンディ・ボガード

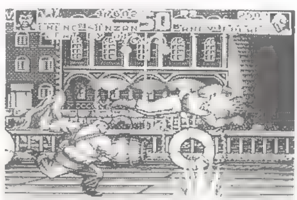
弱氣雷砲で押したいのだが，空破弾で返されるうえ，さらにジャンプ攻撃，ライン移動を混ぜられると，相手得意の接近戦になってしまう可能性が高い。

アンディのペースになってしまった場合，うかつな反撃はひかえたい。もしもアンディが基本技キャンセル飛翔拳でケズってきたら，基本技をガードしたあと，キャンセル飛翔拳がでる前に破岩激で返すことが可能だ。

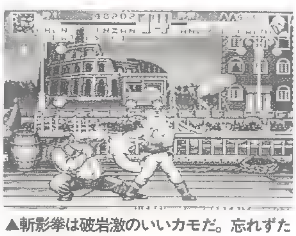
アンディの必殺技に対しては，きちんと対応していきたい。空破弾には早めのライン飛ばしが当てられる。斬影拳は立ち弱キックの爪先で止めることもできるし，氣雷砲が地面についたときに起きる爆発でも止められる。さらにガードしたあとに破岩激でも返せる。

つまり，斬影拳を牽制しつつ，氣雷砲に空破弾を合わせられないようフェイントも混ぜながら，キャンセル必殺技でケズっていく——これが対アンディ戦での基本的な闘いかただ。

なお，大太鼓腹打ちでの不意打ちは基本的に禁止。ガードされたあと斬影拳を食らってしまうぞ。



▲氣雷砲を多用すると確実に空破弾でふところに跳び込まれる



▲斬影拳は破岩激のいいカモだ。忘れずたたき込め！

VS ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパーに氣雷砲で対抗しつつ，スキを見て，ヒガシのスライディングを止めることができるジャンプキック中心の攻撃で攻めていこう。

ヒガシが先に跳び込んできた場合は，すかさずライン飛ばし攻撃，間に合わないなら破岩激で迎撃して，接近を許さないようにしたい。破岩激をツブせるジャンプ弱キックで跳んできた場合は，避け攻撃に切り替えよう。ラインパンチ攻撃をしてきたら破岩激，ラインキック攻撃なら避け攻撃で返せる。

接近戦になってしまったら，スライディングを止めることのできる立ち弱キックを牽制に使って，キャンセル破岩激などで追いだそう。

ヒガシの体力が赤くなったら，ハリケーンアッパーと見せかけてのスクリューアッパーに要注意。大太鼓腹打ちは不用意に使わないように。



▲スライディングがきたらジャンプキックのエジキにしよう

VS ビッグ・ベア

ベアを近寄らせると面倒なので，氣雷砲はたまに使う程度にし，破岩激を攻・防の主体にして中間距離を保つのがいいだろう。立ち強パンチなどでフェイントをかけ，跳んだベアを破岩激で迎撃するのも効果的だ。

ジャイアントボムに対しては，構えている間ならば破岩激が当たる。あるいは早めに弱氣雷砲を投げておき，着弾時の爆発に突っ込ませてもいい。

ベアのジャンプ攻撃は，破岩激かライン飛ばし攻撃で返そう。こちらからジャンプで攻める場合は，2回ヒットする強キックを使いたい。他の攻撃では，ジャンプ攻撃の打点を低くしないとベアボンバーに捕らえられてしまう。

なお，スーパードロップキックを防御したら，投げられる前に破岩激で反撃するように。



▲氣雷砲は地面に当たり判定が残るので早めにだせれば強い



▲ジャイアントボムの弱点＝足に破岩激をたたき込め！

VS 山田十平衛

十平衛に対しては，強の大太鼓腹打ちと画面端での破岩激は禁物。なぜなら，ガードされると猫じゃらしに捕まってしまうからだ。弱の大太鼓腹打ちも空中投げで捕らえられるため，奇襲狙いや苦しまぎれの攻撃は避けたい。

近距離では投げ技が恐いので，スライディングを止めることのできる立ち弱キックや意外と伸びるしゃがみ強キックから氣雷砲につなぎ，遠ざけよう。

中間距離では氣雷砲の連発は避け，撃ったり撃たなかったりで牽制する。センベイ手裏剣を撃ってきたらジャンプ強キックで跳び込み，コンビネーションでケズっては間合いをとる一撃離脱戦法でいきたい。先に跳び込まれた場合は，ライン飛ばし攻撃で迎撃だ。

こちらが転ばされたときに，攻めようと近寄ってくる十平衛には，起き上がりに破岩激をだすと反撃できるぞ。



▲画面端の破岩激はそのまま猫じゃらしに吸われてしまう

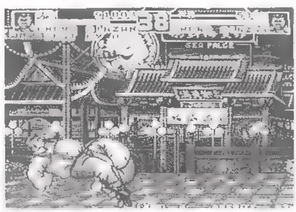
VS チン・シンザン

とにかく攻めたほうの勝ち。破岩激は氣雷砲の爆発で威嚇しておくか，ジャンプ強キックで迎撃すればいい。

氣雷砲は氣雷砲で相殺しつつ，跳び込めるチャンスをうかがおう。連発してくる相手には一発ガードしてから大太鼓腹打ちを狙うのもいい。

返し技という点で考えると，破岩激は立ち弱キックか，ガードしたあとに破岩激で返す。ジャンプ攻撃には素早く大太鼓腹打ちをかぶせるか，ライン飛ばし攻撃で確実に迎撃したい。

体力が赤くなってしまったら，爆雷砲もできるだけ使っていこう。



▲破岩激を活用しながら積極的に攻めたほうの勝ちだ

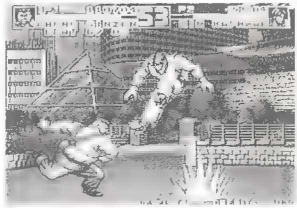
VS キム・カッファン

キムは近距離戦が得意なので，できるだけ氣雷砲で突き離しておきたいが，パターンを読まれると飛翔脚が襲ってくるため，氣雷砲の連発は危ない。

キムのジャンプ攻撃と飛翔脚は，破岩激かライン飛ばし攻撃で落とせる。氣雷砲で威嚇し，跳んできたところを破岩激で落とす作戦でいこう。

キムの基本技からのキャンセル弱半月斬は，破岩激で返すことができないので，とにかく近づかれるのは避けたい。万一近づかれたら，キムが攻撃をだす前に破岩激を当てることを考えよう。やられる前にやれ！の精神だ。

キムを転ばしたからといって不用意に近寄ると，起き上がりに飛燕斬を食らうことがある。逆にフェイントをかけて，それを誘発させるのも一興だ。

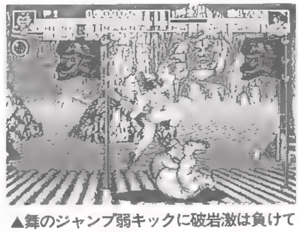


▲氣雷砲の連発は飛翔脚が恐い。ライン飛ばしで威嚇しよう

VS 不知火 舞

舞はジャンプ弱キックが強力で，破岩激がツブされるが，避け攻撃や垂直ジャンプパンチで対応できる。ライン飛ばしを使うと相打ちだが，受けるダメージは舞のほうが大きいので，気にせずライン飛ばしを使ってもかまわない。こちらからジャンプするのは，龍炎舞が恐いのでひかえたい。

足払いに花蝶扇，龍炎舞などをつなげるコンビネーションに持ち込まれたら，基本的に手をださずに待ち，技が

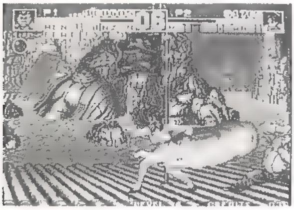


▲舞のジャンプ弱キックに破岩激は負けてしまうのだ

切れるところを見越して破岩激で反撃するのが賢明な方法だ。

遠距離で花蝶扇を乱発する相手に対しては，強の大太鼓腹打ちを当てよう。

ポールへのムササビの舞は，引きつけて破岩激をだせば返せる。壁へのムササビは，舞が壁に張りつく瞬間にライン飛ばしをだせばいい。

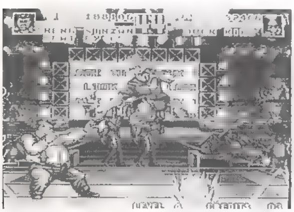


▲コンビネーションの途中に手をだすのはチンといえども無理

VS ダック・キング

とにかく気をつけたいのは，ダックの素早さだ。中間距離で氣雷砲を撃ちすぎると，ジャンプ攻撃で接近されてケズられる。それを逆手にとり，立ち強パンチをフェイントに使って跳び込みを誘い，ダックが跳んできたところをライン飛ばしで迎撃しよう。あるいは，ライン飛ばし攻撃を見せ技に使って，ダックにジャンプをためらわせるのもいい。ちなみに，ライン飛ばし攻撃はヘッドスピンアタックも返すこともできるので，一石二鳥だ。

自分から攻めるときには，意表を突いての攻撃でないと，ブレイクストームで撃ち落とされてダックのペースになってしまう。ダックの体力が赤くなっているならなおさら。ヘタするとブレイクスパイラルの的にされるぞ。



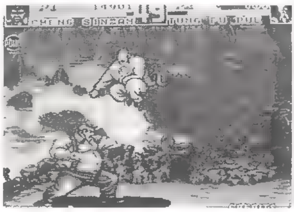
▲氣雷砲連射に対空攻撃を混ぜないと跳び込まれやすい

VS タン・フー・ルー

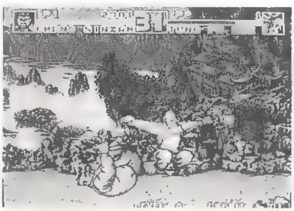
タンのジャンプ弱パンチは破岩激で返せないので，対空技としては，主にライン飛ばし攻撃を使うことになる。

タンがペースをにぎっている間は防御に重点を置き，いったん間合いが離れたときに破岩激などで反撃しよう。また，接近手段としてタンがよく使ってくる箭疾歩は，立ち強キックで返すこともできるぞ。

弱破岩激をガードさせたあと，タンは衝波をだして反撃してくることがよくある。そこで，最初の弱破岩激をだした瞬間からタメを作っておき，ガードさせたあとに再び弱破岩激をだすと，衝波を撃とうとしている無防備のタンに命中するのだ。これをケズリの一貫に組み込んでおくといいかも。



▲ジャンプ弱パンチは下に強いので，対空技はライン飛ばしで



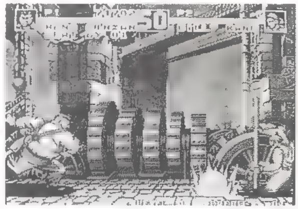
▲超必殺技・旋風剛拳も，破岩激で完璧に撃退できる

VS ビリー・カーン

リーチの差を考えると，中間距離は不利だ。遠距離から強氣雷砲で動きを封じ，ビリーが前へでてきたらこちらも不意をついて接近しよう。跳んできた場合はライン飛ばしで落とせる。

近距離戦に持ち込んだら，弱パンチ→キャンセル破岩激を中心にラッシュをかけ，反撃を封じてしまいたい。また，しゃがみキックはリーチが長く，ビリーのパンチ攻撃をツブせるので，弱パンチと連係して使っていこう。

なお，遠距離から三節棍中段打ちを使って「待ち」をしてくるビリーには，棍棒を伸ばす瞬間のスキを狙って弱破岩激を当てればOK。不意をついての大太鼓腹打ちや強破岩激も有効だ。



▲強・弱の氣雷砲を活用して，ビリーの得意距離を避けよう

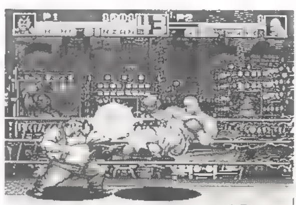
VS アクセル・ホーク

アクセルは一発一発が強力なので，無理な攻撃は避けたい。氣雷砲を撃ち，アクセルに跳び込ませておいて，逆にライン飛ばしで落とす，というのが理想的な展開だ。

ライン飛ばし攻撃が間に合わない跳び込みに対しては，基本的にガードするしかない。下をとおり抜ける感じで破岩激をだし，背後で引っかけるように当てるという技もあるが危険度大。

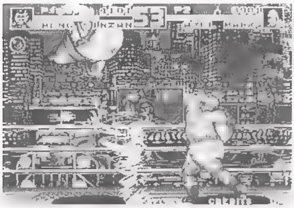
トルネードアッパーを使ってくるアクセルには，撃ったあとの硬直時間の長さにつけこんで，ジャンプ攻撃で跳び込もう。

アクセルは接近すると，おもにアクセルダンスを使ってくる。ガードして間合いが離れたところで反撃しようと



▲アクセルのジャンプ攻撃にはライン飛ばしを当てよう

すると，逆にやられてしまうので要注意。ダンスが終わるまで待ち，アクセルがつぎにだしてくる攻撃に対して返し技を当てていくようにしよう。



▲トルネードで牽制された場合は，大太鼓腹打ちも利用したい

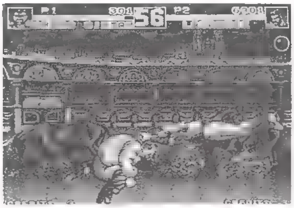
VS ローレンス・ブラッド

基本技→キャンセル必殺技をつねに使ってくるので，相手のリーチを覚えておき，攻撃をだしそうな間合いのときに，カウンターで破岩激やしゃがみ強キックを当ててやろう。ガードされた場合は相手のペースになるが，こちらも防御を固めておけば，必殺技をガードしたあと仕切りなおしになる。

中間距離では，立ち強キックやブラッディサーベルなどでカウンターを食らうことがあるので，氣雷砲を単発で撃つのはひかえたい。

転ばしたら，距離をとって氣雷砲で押し，ジャンプしてきたところをライン飛ばし攻撃で迎撃。ただし，ローレンスが氣雷砲をしゃがみガードしはじめたら，ブラッディカッターを狙っているのはミエミエ。フェイントをかけて撃たせ，ガード後に投げてやろう。

チンのジャンプ攻撃は，立ち弱キックやジャンプ攻撃で落とされてしまうので，うかつに仕掛けられない。また，強の大太鼓腹打ちはブラッディスピンを上からツブすことができるが，やはり弱キックや避け攻撃に弱く、ガードさせてもブラッディサーベルやスピンで返されるので，ムダ撃ちは禁物。



▲ブラッディサーベル&スピンがきそうなら破岩激は禁止

なお，体力が減って後退するローレンスを不用意に追うと，いきなり超必殺技・ブラッディフラッシュが飛んできたりするので，深追いは避けよう。

VS ギース・ハワード

氣雷砲は烈風拳に押し負けるので，とりあえず接近したい。接近するにはジャンプで跳び込むか，破岩激による奇襲，烈風拳を跳び越えての大太鼓腹打ちの3とおりがある。相手の烈風拳の使用頻度に合わせて使いわけよう。

跳び込みの基本は，ジャンプ強キック。この技は早めにだせば2回ヒットするので，たとえガードされても主導権を握れる。

大太鼓腹打ちは，相手が烈風拳を連発してくるようなときに使おう。また，弱の大太鼓腹打ちは対空時間が長いので，たまに使うと当て身投げや対空攻撃を空振りさせることもできる。

破岩激は，当然ながら烈風拳の合い間をぬって使うべし。当て身投げで取られることがないうえ，ギースの強力なしゃがみ強キックも，ではじめなら倒すことができるのだ。スキがありしだい，確実にキメていきたい。

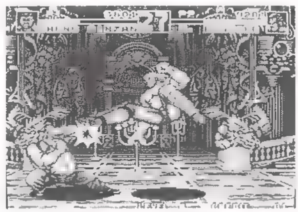
VS ヴォルフガング・クラウザー

「弱氣雷砲でブリッツボールを相殺できる中間距離」を保って闘いたい。

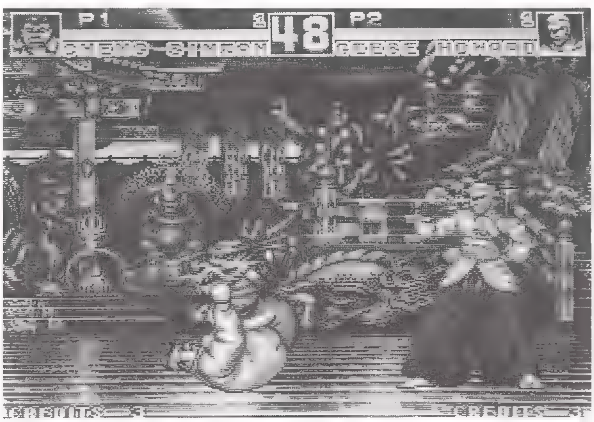
というのも，下段のブリッツボールは軌道が低いので，遠距離だと氣雷砲の軌道の下をくぐってくるからだ。相打ちはこちらのほうが痛いので，ブリッツボール本体を氣雷砲で打ち消しつつ，破岩激や不意のジャンプ攻撃を仕掛けて，反撃のスキを与えない一撃離脱戦法でケズっていこう。

ちなみに，レッグトマホークで跳び込まれた場合は，ガード後に投げにいこうとすると投げ返されてしまうので，破岩激で返すのがベター。

なお，近距離戦では，突然飛んでくるクラウザーのめくりジャンプパンチに，チンのライン飛ばし（対空攻撃）が間に合わない危険がある。破岩激でもよくて相打ちなうえ，ガードに失敗すれば強力な連続技が待ちかまえている。だす機会を与えないのがベストだ。



▲レッグトマホークは破岩激で返してしまおう（投げはダメ）



◀破岩激は当て身投げでとられない数少ない突進技だ



キム・カッファン 対戦編

飛翔脚でカクランして半月斬でケズるべし

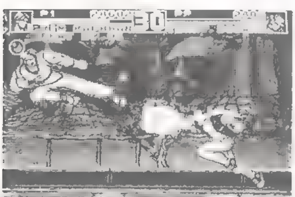
VS テリー・ボガード

テリーとキムは，長い足を利用してのコンビネーションを得意とし，転ばされても無敵必殺技で反撃できるなど，いくつかの共通点がある。事実，相手より先に，より多くの攻撃を当てたほうが有利に試合を運べるのだ。

飛び道具をメインに使ってくるテリー相手には，飛翔脚を活用していこう。普通に跳び越えるよりも速く降り立つことができるし，中間距離ならそのまま踏みつけることもできる。ただし，ガードされた場合，強バーンナックルで撃墜される危険がある。降りぎわにキックをだすことで相打ちにはできるが，ダメージはキムのほうが大きい。そこで，ジャンプの方向や攻撃タイミングを調整して，ガードの構えをとっているテリーの目の前に着地し，投げてしまうという作戦もある。



▲キャンセル半月斬→飛燕斬の連係はテリー相手にかなり効く



▲飛翔脚をガードされてしまったら，着地直前に蹴りをだそう

VS アンディ・ボガード

距離が離れているとアンディは飛翔拳を撃ってくるので，昇龍弾に注意しつつ飛翔脚で奇襲してやろう。

斬影拳や空破弾で近づいてくるなら，きっちりガードしたあと，長い足を使ってのコンビネーションを入れ，自分のペースに持ち込めばいい。また，空破弾が飛んできたら，すかさずジャンプして飛翔脚をたたき込むのも手だ。

接近戦では，斬影拳への牽制の意味も込めて，立ち・しゃがみの各種蹴り技をパターン化しないようにおり混ぜ，攻撃していく。キャンセル半月斬などの攻撃を昇龍弾で返してくるなら，フェイントをかけて誘発を狙おう。



▲遠距離戦で勝負をかけるアンディには飛翔脚で奇襲したい

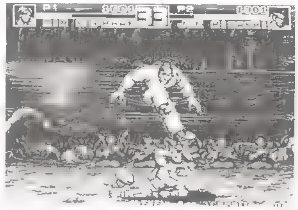
VS ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパーを飛翔脚や垂直ジャンプで避けつつ，間合いを詰めていくことになる。

飛翔脚を単独でだす場合は，ジャンプ方向や攻撃タイミングを巧みに使いわけていこう。めくりで仕掛けるくらいの思いきりが重要だ。ただし，飛翔脚をガードされるとスラッシュキックを食らうので，ヒガシのガードが固いときは歩いて近寄っていくのが得策だ。

ヒガシのペースのときは，弱キック・キャンセル・ハリケーンアッパーのような，見た目のスキがあるコンビネーションに対し，うかつに手をださないこと。また，こちらのペースのときでも，スキあらばスべってくるスライディングには注意しておこう。

ただし，ヒガシのスライディングも鳳凰脚にはつうじない。体力が赤くなったら，ハリケーンアッパーを警戒しつつ，この技主体で攻めたい。



▲スライディングに注意し，飛翔脚はめくり気味の位置で

VS ビッグ・ベア

ベアのジャイアントボムは，近距離戦で返し技として使ってきたり，ヘタにガードするとベアボンバーと連係したりしてくる，やっかいな攻撃だ。基本は飛燕斬で返すことだが，タメができていなかったら，態勢を立て直すためにバックジャンプで逃げたほうが得策な場合もある。

遠距離からのジャイアントボムは，



▲しゃがみ強キックは遠距離からのジャイアントボムを返せる

タイミングを合わせてしゃがみ強キックで返すことができる。また，この蹴りはベアのジャンプ攻撃をも迎撃できるので，うまく使っていきたい。

こちらが主導権を握ったときは，基本技→弱半月斬でのケズリ・パターンを主体に攻めよう。ジャイアントボムを未然に防ぐしゃがみ弱キックなども使って，つねに反撃を封じていくべし。

VS 山田十平衛

センベイ手裏剣を撃ったところに飛翔脚，というパターンが好まれるが，センベイ手裏剣の硬直時間は短いので，飛翔脚をガードされて降りぎわにセンベイ手裏剣を食らったり，飛翔脚の軌道の裏側に回り込まれて投げられるときもあり，いまひとつ闘いづらい。近づくためには，センベイ手裏剣をしゃがみ強キックでかわしつつ，間合いをつめていくのが得策だろう。

一度近づいたら，基本技を駆使して十平衛に反撃の機会を与えず攻めつづけたいところだ。ただし，スライディングやセンベイでの迎撃には注意。

VS チン・シンザン

遠距離では飛翔脚が有効。フェイントに引っかかったり無理な使いかたをしなければ撃墜される心配はないし，ガードされてもチンの追いかけてくる破岩激を蹴りで迎撃できるので，チャンスを見つけしだい使っていきたい。

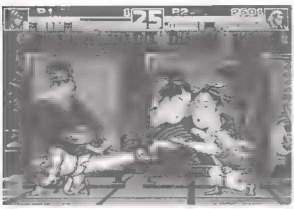
中間距離か近距離に持ち込んだら，こっちのもの。基本技をガードさせてしまえば，そのあと確実にキャンセル半月斬を当てられるのだ。どんどんケズっていこう。ただし，コンビネーションの間のスキを突いて破岩激がくることがあるので，しゃがみ弱パンチでの牽制も忘れずに。タメがあるなら飛燕斬で返すことも可能だ。

飛燕斬が使えないときにチンが跳び込んできた場合は，距離を合わせて遠距離立ち強キックの一発目を当てるか，バックジャンプ飛翔脚で空中にいるうちに踏みつけてしまおう。

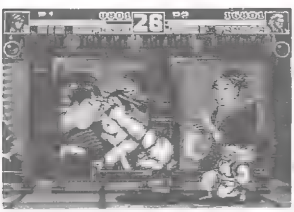
VS キム・カッファン

近距離で半月斬でのケズリ合い勝負となる。ケズったほうもケズられたほうも，その直後に攻撃（または反撃）をだすか，それを読んで飛燕斬で返すか，飛燕斬と読んで守るか……相手の攻撃を読み，多く返したほうが確実に優位に立てるのだ。

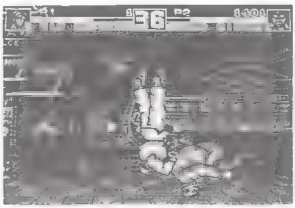
単独での半月斬は立ち強キック（間合いによっては弱でも可）で返すこともできるので，牽制に組み入れてみよう。飛翔脚はガードすれば強の半月斬を当てられる。よって，ジャンプ攻撃は普通のキックのほうが無難だろう。



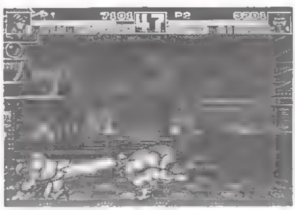
▲しゃがみ技をだしていればセンベイの下を抜けられるのだ



▲調子に乗って半月斬でケズるとセンベイの逆襲が痛い



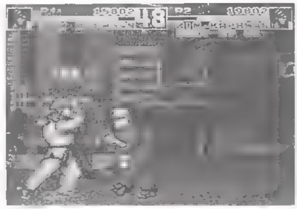
▲破岩激は理不尽に強いので，奇襲の強半月斬も使いづらい



▲しゃがみ強キックは破岩激に対する有効な返し技だ



▲飛燕斬相打ちの図。同キャラ対戦ならではのシーン



▲キャンセルなしの半月斬は立ち強キックでも落とせるぞ



▲鳳凰脚は使えて当然！　キャンセルをからめて利用しよう

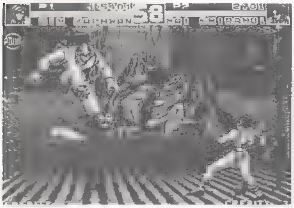
VS 不知火 舞

ヘタに跳び込んでも強龍炎舞で撃墜される。花蝶扇を先読みできた場合を除き，跳び込む際は普通のジャンプ攻撃と飛翔脚を混ぜて，迎撃タイミングを狂わせていきたい。

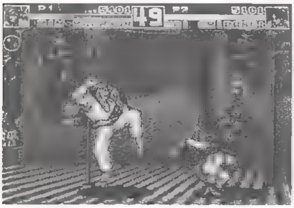
舞には足払いや龍炎舞といった，攻防一体の攻撃があるが，キムの攻撃バリエーションで対抗できる。攻撃にはつねに緩急をつけ，舞が反撃にきたところをバックジャンプ飛翔脚や飛燕斬，バックステップ半月斬などで迎撃する。

基本パターンより，少し守りに重点をおくのがポイントだ。

鳳凰脚も，迎撃されるのを防ぐために単独では使わず，舞の攻撃をガードしたあとや，基本技をキャンセルさせてだすようにしよう。



▲花蝶扇を読んで接近。跳ぶのが遅れると龍炎舞のエジキだ



▲超必殺技は足払いに注意してガードorキャンセルから

VS ダック・キング

近距離戦が主体になる。ただし，後退していくダックを無理に追いかけようとすると，突進系の必殺技でいきなり逆襲されるので，無理に間合いを詰める必要はない。飛翔脚も，ガードされたあと着地点でニードルローを当てられるから，あまり使わないように。

あとは基本パターン……とくに，蹴り技からキャンセルで必殺技につなげるコンビネーションを守っていくことが大事だ。ダックは移動や攻撃が速く，確実に技をガードさせないと反撃を食らいかねない。得意技である半月斬もダンシングダイブに打ち負けてしまうので，単独使用は避けるように。

キムのしゃがみ強キックはヘッドスピンアタックを返せるので，中間距離ではむしろこちらをだしてみよう。



▲遠距離からの強半月斬もダンシングダイブの格好のマトだ



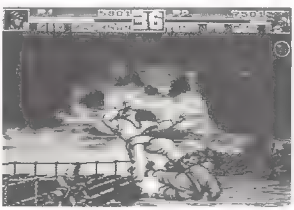
▲しゃがみ強キックをヘッドスピンアタックの牽制に使おう

VS タン・フー・ルー

中間距離で，いかにタンの攻撃をかわして接近するかが課題となる。

ジャンプ攻撃で接近する場合，弱キックでは避け攻撃を食らう可能性が高い。着地寸前にだす強キックを主体にしたほうがいいだろう。また，ジャンプを読まれると弱箭疾歩でくぐっての投げや撃放などが待っているので，むやみに跳ばないこと。歩いて近づくなら，いきなりの箭疾歩と，リーチのあるしゃがみ強キックに注意したい。

あとは個別の注意だが，まず強の半月斬はガードされたあと烈千脚を入れられるのでやめておこう。飛燕斬を使う場合も，タンの小ささを考慮してしっかりと狙うように。なお，半月斬をガードしたあとに衝波を使ってくるなら，バックジャンプ飛翔脚が有効だ。



▲強衝波や強足払いが届く中間距離近めは，タンの得意な間合いだ

VS ビリー・カーン

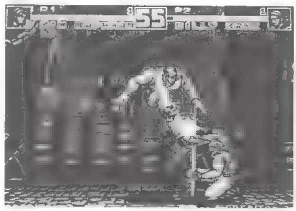
攻撃の射程が長いビリー相手でも，キムの戦闘パターンは変わらない。いつもどおり相手の行動パターンを読んで跳び込み，近距離戦に持ち込もう。

遠距離で待つビリーには飛翔脚を使って接近したいところだが，ガードされると三節棍中段打ちで反撃される。普通にジャンプ弱キックあたりで跳び込んだほうがいいだろう。

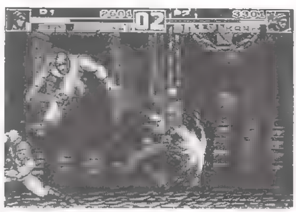
コンビネーションが終わって間合いが開くと，ビリーはすぐ反撃してくることが多いので，半月斬から飛燕斬への連係を多めに使ってみよう。

後方に余裕がある場合，ビリーはバックステップやバックジャンプで離れていくことがあるが，これをうかつに追うと遠距離立ち強パンチや必殺技などでの予期せぬの逆襲があるので，不用意な追いかけは禁物。

なお，ビリーの体力が赤くなったら，超火炎旋風棍に気をつけたい。連発するビリーに対抗するのはむずかしいが，火炎を放つ一瞬のスキを狙って飛翔脚をお見舞いしよう。



▲飛翔脚はガードされると，三節棍中段打ちが襲ってくる



▲超火炎旋風棍には射出のタイミングを見切って飛翔脚だ

VS アクセル・ホーク

一撃が重いアクセルに対して，うか

つにフェイントで誘ったり奇襲をかけるのは避けたい。むしろ，徹底的に基本を守り，コンビネーションで相手を「固めて」しまうのが正解だ。そうすれば，おのずとアクセルの反撃チャンスは限定される。そこで，無敵技の飛燕斬があるぶんキムのほうが有利だ。

アクセルで恐いのはジャンプ攻撃からの連続技。下方向に強いジャンプパンチに対して，飛燕斬以外はほとんど通用しない。相打ちでは攻撃力の差で不利なので，大きくケズられるのは覚悟でガードに徹すべし。むしろ，跳ばせないことを心がけよう。

こちらからの跳び込みは，トルネードアッパーやしゃがみ強パンチを読んだ，といった有利な状況以外は，ひかえめにしたほうがいい。アクセルの対空技はきわめて強力なのだ。



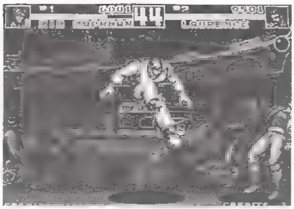
▲跳び込みには飛燕斬で対抗すべし。できなければガードだ

VS ローレンス・ブラッド

攻めかたはいつもと変わらないのだが，技を空振るとすぐにブラッディサーベルがやってくるのが痛い。フェイントは少なめにして，確実に技を当てつつ，得意の近距離に入って闘おう。ただし，半月斬でケズったあとに，ローレンスが相打ち狙いで攻撃をだしてくる場合もあるので，アセりは禁物だ。

サーベルをよく伸ばしてくる相手には，飛燕斬やしゃがみ強キックで対応したいところだが，空振りするとあとが恐い。場合によっては，ガードを主体にしたほうが安全だろう。

なお，飛翔脚を使う場合は，できるだけローレンスの足元を狙い，ガードされたら跳ね返りのキックを遅めにだすこと。これを守らないと，強サーベルで反撃される確率が高くなるぞ。



▲飛翔脚は，手前に落ちるギリギリの足元狙いでいこう



▲近距離ならキムが有利，遠～中間距離はローレンス優勢だ

VS ギース・ハワード

烈風拳で圧力をかけてくるギースに対して，いかに近づくかが重要。

烈風拳で押されると，歩いて近づくのはまず無理。そこで烈風拳を読んで跳び込むことになるが，その際有効に使いたいのが飛翔脚だ。疾風拳に対しての迎撃技にもなるし，当て身投げを狙ってくるようなら，ギースの目前に降りたっての連続技を狙おう。

半月斬でケズったあと，ギースが強の足払いをだしてくるなら，素早くバックジャンプ飛翔脚をだす戦法も有効だ。ただし，乱用すると上段当て身投げや，ガード後に烈風拳が飛んでくる。

なお，間合いを縮めるために単独で必殺技をだすのは避けておきたい。上段当て身投げをだされると，ときには飛燕斬でさえもエジキになるからだ。



▲半月斬のあとは，ときどきバックジャンプ→飛翔脚を使おう

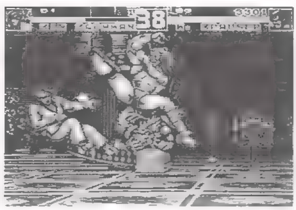


▲疾風拳はジャンプで避けて，飛翔脚で撃墜や接近を狙おう

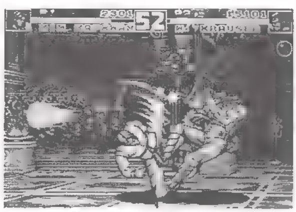
VS ヴォルフガング・クラウザー

遠距離戦がメインのキャラなので，近づけば基本戦法だけでかなり有利に闘える。ただし，めくりボディプレスからの連続技にだけは注意が必要。

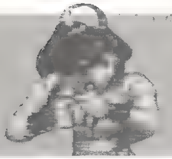
接近するにあたって気をつけたいのが，ブリッツボールとレッグトマホーク。上段ブリッツとレッグトマホークは飛翔脚による跳び込みを返し，下段ブリッツは遠くからの半月斬を防ぐ。うかつなジャンプはレッグトマホークのマトになる。たとえ相打ちをとれても，はるかに大きなダメージを受けるので，とにかくまともに必殺技を食らわないことを第一に考えたい。



▲奇襲技・飛翔脚もレッグトマホークは苦手なのだ



▲上段のブリッツボールは半月斬でかわしつつ近づこう



不知火 舞 対戦編

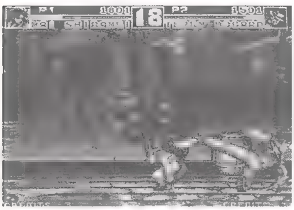
長い足と龍炎舞の使いどころがポイント

VS テリー・ボガード

テリーにはライジングタックルと避け攻撃のアッパーという強力な対空技がある。そこで，ジャンプ攻撃に頼るよりは，むしろしゃがみ弱キックや龍炎舞，花蝶扇で，テリーの突進技を威嚇しつつ歩いて近づいたほうが，融通がきくぶん闘いやすい。

テリーは足の長さに自信があるので，攻撃のカナメとしてしゃがみ強キックをよくだしてくる。しかし，足技はむしろ舞のほうが強力なので，足払い&キャンセル必殺技のかけあいに持ち込んでも構わない。立ち強キックについても同様だ。

テリーが基本技→パワーウェーブ→突進技のコンビネーションを多用してきた場合は、パワーウェーブを撃ったあとのわずかなスキに龍炎舞を当ててやろう。



▲舞の足払いはテリーよりも強力。スピードのある弱を中心に



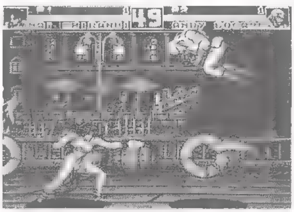
▲バーンナックルでの跳び込みを龍炎舞で牽制しよう

VS アンディ・ボガード

しゃがみ弱キックの届く間合いで闘い，中間距離で真価を発揮するアンディの必殺技を封じこめたい。間合いを離された場合は斬影拳が恐いので，花蝶扇やしゃがみ弱キックで牽制しつつ，ジャンプ攻撃の機会をうかがおう。

遠～中間距離のアンディには，飛翔拳→斬影拳のコンビネーションがある。花蝶扇をだしたあとは，とくに注意しよう。先読みして，避け攻撃か強龍炎舞でのカウンターに挑戦するのも一興だ。先に空破弾で跳び込まれても，引きつければ強龍炎舞で迎撃できる。近距離の場合は，うしろから空中投げをしてもいいぞ。

なお，斬影拳をガードしたあとの反撃には，強龍炎舞を使おう。アンディの攻撃が空振りして先に命中するぞ。



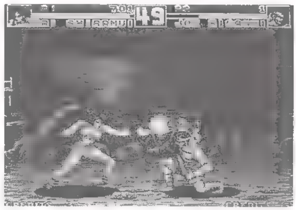
▲花蝶扇をジャンプでよけたら強龍炎舞のチャンスだ

VS ジョー・ヒガシ

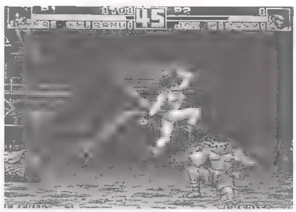
遠距離では互いに飛び道具の応酬となり，戦況は進展しない。大きく動くのは中間距離以内に接近したときだ。

しゃがみ弱キックでスライディングを牽制しつつ，ジャンプでの跳び込みを狙うことになるが，同じくヒガシもジャンプしてくる可能性がある。ガードするとコンビネーションの爆烈拳でかなりケズられるので，引きつけて強龍炎舞で迎撃してしまおう。舞から跳び込む場合は，スライディングをツブせるジャンプ弱キックを主体に，ときどき強も混ぜていくといいだろう。

壁際に追いつめられた状態では，ムササビの舞も有効だ。この場合，ほぼ真下に向けて突っ込むので，タイガーキック以外の技ならほとんど返される心配はない。奇襲というより，選択肢の一つとして使ってみよう。



▲弱→強と花蝶扇を打ちわけてヒガシのタイミングを狂わそう



▲弱キックならスライディングも迎撃可能。こちらをメインに

VS ビッグ・ベア

リーチの長い弱足払いと龍炎舞を活用すれば，ジャイアントボム→ベアボンバーを主戦法とするベアには正面から対抗できる。

問題はベアがジャンプを多用してくる場合だ。ジャンプ弱キックをガードするとそのままベアボンバーに捕らえられることがあるので，その前に強龍

炎舞で迎撃しよう。体の大きさに惑わされないように，十分引きつけてから技をだすのがコツだ。

こちらから跳び込むのも構わないが，直後に弱のジャイアントボムをだされると迎撃されるし，攻撃の打点が高いとベアボンバーで吸い込まれてしまうので注意したい。

対スーパードロップキックの牽制には，適当な間隔で花蝶扇を撃ちつづけるのが良策だ。やや遠い間合いならば，花蝶扇をジャイアントボムでスリ抜けられても強龍炎舞で返せる。



▲ベアの強力な空中攻撃にも，ジャンプ弱パンチなら対抗可能



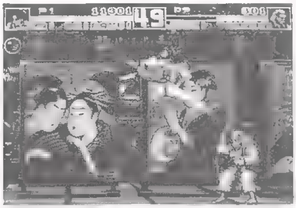
▲花蝶扇→龍炎舞とつないでジャイアントボムを正面から撃破

VS 山田十平衛

十平衛のスライディングはジャンプ弱キックでツブせるので，まずはこの技で近づくのが基本。ただし，十平衛には間合いの広い投げ技・猫じゃらしがあるので，あまり近い間合いに着地すると，ガードされたあと投げられてしまう。前に歩いてすかし投げを狙ってくるパターンもあるので，間合いの選定は慎重にしたい。

近距離で自分のペースを保って攻撃しつづける十平衛は，たしかにてごわい。しかし，中間距離で花蝶扇を撃って跳び込みを誘い，強龍炎舞で迎撃できれば問題はない。

あとは，いかに十平衛の反撃を防ぐコンビネーションを使えるかが重要になる。パターンを読まれるとコンビネーションの終わりを突いてスライディングがきたりするので，足払いキャンセル花蝶扇，龍炎舞を基本に，できるだけ多彩な戦法で望みたい。コンビネーションの途中，バックステップで離脱して距離をとるのも一興だ。



▲近くへの飛び蹴りは投げられる危険があるので慎重に

VS チン・シンザン

近距離か遠距離を守り，チンの得意な中間距離を避けるのが基本だ。

チンには氣雷砲があるため，歩いて近づくのは困難。そこで，破岩激をツブせるジャンプ弱キック攻撃をメインに跳び込みを狙おう。近距離に着地したあとは，コンビネーションにつなぐわけだが，パターンを読まれると終了直後に破岩激が襲ってくる。コンビネーションのパターンを豊富に用意して読まれないようにするか，途中で離脱するようにしよう。

このほか，遠距離で花蝶扇を乱射するテもある。これをやるとかなりの確率で大太鼓腹打ちが襲ってくるが，くる瞬間が読めれば，強龍炎舞で迎撃することが可能だ。立ち弱パンチで花蝶扇をだすフリをするなど，フェイントも利用して，うまく相手をだましたい。



▲破岩激にも勝てるジャンプ弱キックは攻撃の基本だ

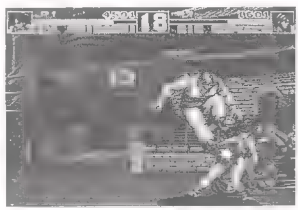


▲上級者なら大太鼓腹打ちに空中投げをすることも

VS キム・カッファン

キムは中間距離からジャンプで跳び込んでくる場合が多いので，強龍炎舞をタイミングよくだして確実に撃墜しよう。キムの普通のジャンプ攻撃と飛翔脚では着地のタイミングがちがうので，可能な限り引きつけて強龍炎舞をだすようにしたい。こちらからジャンプ攻撃を仕掛けてもいいが，飛燕斬のタメにはつねに注意しよう。

地上戦では足払いがギリギリ届く間合いを保ち，弱と強の足払い，また立ち強キックを使いわけてキムの足の射程外から攻撃を加えるのが理想だ。基本技キャンセルではない，単体での半



▲強龍炎舞の無敵時間は短い。攻撃が早いと飛翔脚を食らうぞ



▲半月斬の奇襲に対抗して，適度に龍炎舞を混ぜて使おう

月斬は龍炎舞で返せるので，こちらも牽制をかねて使っておこう。

体力が減ったキムは鳳凰脚を活用するので，足払いで着実に迎撃したい。ガードやキャンセルからの仕掛けにも要注意だ。超必殺忍蜂は，ケズリで確実にKOできる場合に使おう。

VS 不知火舞

互いに移動・跳躍が速いので，あわてず確実に相手の動きに対応していきたい。地上戦は強足払いからのコンビネーションが主戦法，空中戦は強キックがいいだろう。対空技としては強龍炎舞，ムササビの舞には空中投げだ。

また，この対戦の特徴として，どちらも身体が細いので弱キック系の技が当たりにくいことと，ポールへのムササビの舞が使えるステージだという点が挙げられる。ムササビの舞は奇襲技としてかなり使えるが，ほぼ同時に使った場合，あとからだしたほうが強いので，乱発はひかえよう。

超必殺技は無敵時間（側転中）をうまく使って，相手の技をすり抜けて当てるのがベストだ。



▲超必殺技はケズリに使おう。無敵時間を活用せよ！

VS ダック・キング

近距離戦では，ダックのペースに巻き込まれてケズられることが多いので，とにかく花蝶扇や龍炎舞で突き放し，遠距離を保って闘いたい。

ただし，単なる必殺技連射ではニードルローやジャンプで簡単に跳び込まれてしまうので，立ち弱パンチによるフェイントを交えてカクランしよう。ニードルローはガードできればまず反撃が入るし，フェイントに引っかかってジャンプしてきたら強龍炎舞でOK。

中間距離では，対ヘッドスピンアタック用にしゃがみ強キックをメインに使い，龍炎舞や花蝶扇を混ぜていこう。攻撃がパターン化してしまわないように気をつけてくれ。ダックのジャンプ攻撃は，近ければ強龍炎舞で撃墜すればいいが，ダックの跳び込みがうまいと，反撃が間に合わない。連続技を食らうくらいなら素直にガードしたほうが賢明だろう。



▲ヘッドスピンアタックには，強足払い→花蝶扇などで対応

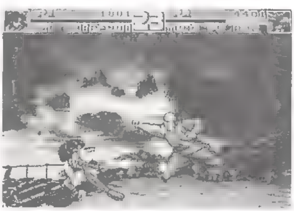
VS タン・フー・ルー

タンも中間～近距離戦主体のキャラなのだが，タンの技より舞の足払いのほうがはるかに強力だ。間合いを覚えて，衝波をだそうとするところに逆襲できるようになれば，優位な闘いが展開できることだろう。

タンの強力な対空技・強足払いにも，ジャンプキックで完全に勝てる。積極的に跳び込み，ケズリをかけよう。ただし，タンには避け攻撃や撃放もあるので，ジャンプを読まれないように花蝶扇で牽制しておく必要がある。

箭疾歩は，だすのを読めれば，威力の大きい立ち強キックで落とすのが理想的。あるいは，強足払いを使ってもかまわない。自信があれば，引きつけて強龍炎舞の無敵時間を使って迎撃，というのにもチャレンジしてみよう。

旋風剛拳に対しては，花蝶扇か避け攻撃，あるいは立ち強キックでOKだ。



▲箭疾歩には立ち強キックを合わせたい。強足払いも可だ

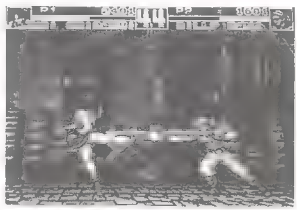
VS ビリー・カーン

花蝶扇で遠距離から押しながら，スキをみて跳び込み，コンビネーションでケズったらすぐに離れる，という一撃離脱戦法で闘おう。

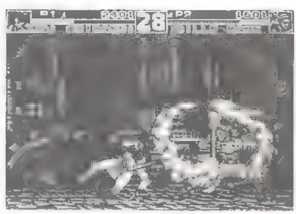
ビリーに跳び込まれても，強龍炎舞で対応していけば，棍棒が下を向いていようが関係ない。受け身に回らず，積極的に攻撃をつづけて，可能な限り自分のペースを維持するのが大事だ。

個別の技への対応方法だが，ビリーの強襲旋風棍は，降りてくるタイミングがわかっていれば強龍炎舞で，ダメなら避け攻撃を早めにだして迎撃していこう。旋風棍に対しては，しゃがみ強キックが最も有効。超必殺技・超火炎旋風棍は一見スキのない技だが，しゃがみ強キックで簡単に吹き跳ばせる。

なお，ビリーステージで端に追いつめられてしまった場合は，必殺忍蜂をだして一気に反対側に逃げてしまおう。



▲相手が弱パンチなら，ライン跳ばしで相打ちを狙ってもいい



▲強力な超火炎旋風棍も，自慢の強足払いで一発だ

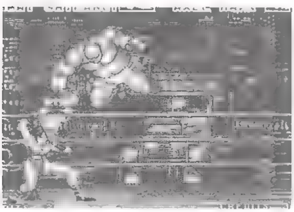
VS アクセル・ホーク

接近されるとマズイので，できるだけ花蝶扇で距離を離しておきたい。跳び込んできた場合は，強龍炎舞で撃墜して，近寄らせないようにしよう。

また，花蝶扇を避け攻撃でかわしてくるようなら，追いかけるようにして必殺忍蜂を使うのが効果的だ。

対空技の豊富なアクセルに対しては基本的にジャンプ攻撃は禁止。ただし，トルネードアッパーを撃つ瞬間や，アクセルが跳びそうだと予測したときには，思い切って跳び込んでしまってもいい。接近しても，こちらのコンビネーションがつづいている限りは一応安全なので，敵に攻め込むスキを与えないように攻撃しよう。一連の攻撃が終わったら，バックステップですみやかに遠距離まで離脱するのが賢明だ。

接近されて，アクセルダンスをだされたら，手をださずに攻撃が終わるのを待ち，バックステップで距離をとろう。超必殺技のアクセルラッシュは立ち強キックで返せるぞ。



▲ジャンプ攻撃はケズリの前兆。強龍炎舞で確実に撃墜したい

VS ローレンス・ブラッド

攻撃の間合いは舞といい勝負だが，図体が大きいぶんフトコロが弱い。立ち強キックなどで正面から対抗するよりも，ジャンプ攻撃と遠距離からの花蝶扇を主体にカクランしていき，スキをみて接近したら，そのまま離れずケズリまくろう。キャンセル技には花蝶扇がオススメ。

ローレンスの技で最も注意しなくてはならないのが，基本技キャンセルからのブラッディスピン&サーベルだ。終わるまでは手をだしてはいけないし，できればしゃがみ強キック→花蝶扇などの連係で，技自体をださせないようにしたい。狙えば龍炎舞での迎撃も可能だが，たいがいは攻撃の外からサーベルの剣先を当てられてしまう。

ローレンスのジャンプは遅く高いので，強龍炎舞での撃墜タイミングには注意しよう。遠距離ならば強足払い，近距離ならばくぐり投げでの迎撃もできるが，ローレンスにはジャンプ攻撃からの手軽で強力な連続技があるので，距離をまちがえないように。



▲ローレンスは対空も強い。ダメージ重視の強キックを中心に



▲必殺技をださせないためにも，花蝶扇での牽制が必要だ

VS ギース・ハワード

舞の花蝶扇は，威力こそ劣るものの，連射スピードで烈風拳と張り合える。烈風拳連射の圧力に負けて，不利な間合いから跳ばされてしまうことがないように，確実に打ち返していこう。

ギースは舞並みにリーチの長い強足払いと，そこからのキャンセル烈風拳が強く，さすがの舞でも地上戦はてこずる。攻めの基本はジャンプ攻撃になるが，ギースには当て身投げがあるので行動を読まれないように。当然ながら，ムササビの舞も禁じ手となる。

なお，龍炎舞はギースの強足払いを燃やせるので，中距離戦では意味なく龍炎舞をだして奇襲攻撃として活用してみよう。花蝶扇→必殺忍蜂のコンビネーションは，疾風拳にやられやすいので多用しないほうがいい。ギースの攻めに圧倒された場合は，ライン移動&攻撃も利用して，多角的に闘っていきたいところだ。

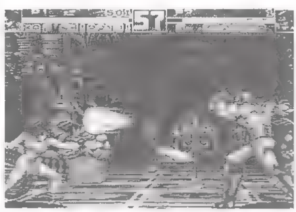


▲ギースの強足払いに対しては外から龍炎舞をかぶせたい

VS ヴォルフガング・クラウザー

近距離戦に持ち込めれば，得意のしゃがみ攻撃やコンビネーションが使えるのだが，帝王の遠距離攻撃は強力だ。上段ブリッツボールは姿勢の低い舞には当たらないので，下段ブリッツボールに注意し，スキをみてジャンプ強キックで跳び込もう。クラウザーの対空攻撃は“跳んだ相手をすかさずリーチの長い基本技で迎撃する”タイプなので，反応を遅らせれば，ジャンプによる接近がかなりラクになる。なお，クラウザーにいきなり跳び込まれた場合は，めくりに注意して強龍炎舞だ。

ある程度近い間合いで舞の体力が赤くなっているなら，下段ブリッツボールを側転中の無敵ですり抜けるタイミングで，超必殺忍蜂を狙ってみよう。



▲ブリッツボールには花蝶扇とジャンプで確実に対応したい



ダック・キング 対戦編

華麗にケズれ！ ニードルローも使えるぞ!!

VS テリー・ボガード

パワーウェーブは，弱のダンシングダイブで跳び越えつつ反撃できるが，ある程度の間合いと早めの反応が必要。ジャンプ強キックがギリギリ届く位置から跳び越える手もあるが，避け攻撃などで返されるから，ライン移動で逃げるのが得策。飛び退きや垂直ジャンプは反撃される可能性が高い。

バーンナックルやクラックシュートは，ニードルローで反撃できる。中間距離では，パワーウェーブへの牽制も含め，ニードルローを多めに混ぜていこう。強のヘッドスピンアタックも有効だ。ただし，テリーの体力ゲージが赤いときはパワーゲイザーの恐れがあるので，うかつな突進は避けたい。

しゃがみ強キックを牽制に使ってくるテリーには，遠距離立ち強パンチで直接足をたたいたり，技の引きぎわに反撃することができる。立ち強キックやライン飛ばしも，同じように対処できるが，こちらはニードルローを使ったほうがラクだ。

近距離戦になったら，しゃがみ弱キックや立ち強パンチで動きを封じ，強のヘッドスピンアタックや弱のブレイクストームでケズったり，立ち弱キック→ダンシングダイブの連続技にもっていこう。ただし，ライジングタックルでの反撃には注意。

超必殺技はバーンナックルをガードしたあとに仕掛けるといいだろう。クラックシュートは無視したほうが無難。



◀確実にキメていきたいが，慣れと読みが必要

VS アンディ・ボガード

斬影拳は，中間距離ならニードルローで牽制し，近距離になったら立ち強パンチで封じよう。弱ならガードしてから弱キック→ダンシングダイブが当たるぞ。飛翔拳には，当然ニードルロー。ギリギリ当たる位置から仕掛ければ，昇龍弾がきても当たらないうえに，その着地を攻めることができる。しゃがみ強キックでの牽制には，引きぎわを狙って弱のヘッドスピンアタックかニードルローを当てていこう。

問題は弱の空破弾で，距離が近ければガード（or食らう）のあとに投げられるが，中間距離で仕掛けられると，基本技やニードルローでは回避も攻撃もできないので，牽制として垂直ジャンプ弱パンチを混ぜておこう。ただし，こちらから跳び込むのは，必殺技や立ち強キック（遠近含む）で反撃されるため，ススメられない。

また，弱のブレイクストームでケズってから着地するときに，斬影拳や飛翔拳が迫ってきても，着地直後のブレイクストームがギリギリ間に合う。

超裂破弾には，ブレイクストームで反撃するか，ガードしてから超必殺技や空中投げで対処しよう。

VS ジョー・ヒガシ

ハリケーンアッパーを連発されるだけでもツラい。跳び越えようにも，こちらのジャンプ攻撃は，すべてスライディングで返されるからだ。

パワーウェーブと同様に，強のダンシングダイブで跳び越えつつ反撃することができるが，やはり間合いとタイミングの調整がむずかしい。したがって，牽制を含めた垂直ジャンプ弱キックでよけつつ，少しずつ間合いを詰めていこう。

近距離戦では，ヒガシ使いは前作の影響もあってか，避け攻撃への依然率が高いようだ。したがって，弱攻撃で避け攻撃を誘って，ニードルローを当てる戦法が有効だ。

ときどき，突進技への牽制に垂直ジャンプ弱キックを使ってくる人がいるが，ななめジャンプ弱キック以外の跳び込みは，すべてニードルローで返せるぞ。ガードして超必殺技を使うのもいいだろう。

スライディングは，ガードしたら弱キック→ダンシングダイブ。スラッシュキックには，ニードルローかしゃがみ強キックを当てていこう。爆烈拳にはダンシングダイブ。タイガーキックはガードして投げることができる。スクリューアッパーには，テリー戦と同じ注意が必要。ただし，引きぎわのタイミングを把握していれば，ダンシングダイブが見事に命中する。



◀不用意な突進技は，避け攻撃で返されやすい

VS ビッグ・ベア

ジャイアントボムは，ベアボンバーへの連係を防ぐため，いつでも強のブレイクストームで返すような心構えを持ちたい。また，しゃがみ弱パンチや立ち強キックによる牽制や，すべての

ジャンプ攻撃に対しては，ニードルローが有効な反撃手段となる。

注意したいのは，ベアが間合いを詰めてくるため，うかつにニードルローを仕掛けると，ガード→投げ技という悲劇が待っていること。立ち強パンチからのヘッドスピンアタックで，間合いを広げつつケズっていくといい。

スーパードロップキックやジャイアントボムは，ガードしてから超必殺技で吸い込めるが，向こうもベアボンバーを使ってくる恐れがあるので，ブレイクストームで対処しよう。


◀くると思ったら即座にブレイクストームを


◀この衝突は先に仕掛けたほうが負けることに

VS 山田十平衛

すべてのジャンプ攻撃をはじめ，しゃがみ弱パンチによる牽制やセンベイ手裏剣にはスライディングで対応できるので，間合いを縮めるのは，そうキツくはない。ダッシュ二本背負いは，しゃがみ弱パンチで返せるぞ。

近づいたら，強のヘッドスピンアタックでケズっていく。ダンシングダイブやブレイクストームでのケズりは，投げ返される恐れがあるので注意。

十平衛の弱パンチ連打→ダッシュ二本背負いのコンビネーションは，ジャンプや投げ技では対処できないので，ヘッドスピンアタックで反撃するのがベスト。また，ガード中にレバーを連打(？)して，飛び退きで逃げるのもいい。

ダイナマイトいずな落としは，ジャンプ攻撃で↙タメを封じたいところだが，こちらの跳び込みは，すべてスライディングで返されてしまう。そこで，スライディングでは返されない低空のライン攻撃でタメを封じよう。なお，スライディングをガードした場合は，しゃがみ弱パンチ→弱のヘッドスピンアタックで反撃できる。

こちらの超必殺技をキメるには，しゃがみ弱キック→遠距離立ち強パンチといった奇襲技が有効。この強パンチは，しゃがんだ十平衛には当たらないため，攻撃をスカしながら接近→超必殺技（投げ技）といった連係が可能なのだ。スライディングが当たらない間合いで垂直ジャンプし，スライディングで落とそうとしたところを吸い込むこともできるぞ。


◀なぜか十平衛には当たらないのだ

VS チン・シンザン

氣雷砲にニードルローやダンシングダイブで跳び込むのは危険だ。そこで，氣雷砲が地面で爆発する直前にヘッドスピンアタックを仕掛ければ（氣雷砲の真横に当たるようなタイミングで），爆発を跳び越して攻撃をヒットorガードさせることができる。

チンの立ち&しゃがみキックは，基本技で反撃できないし，ニードルローが返されてしまうので警戒が必要。ただし，少し離れてダンシングダイブを使えば反撃できるぞ。また，チンのライン飛ばしは，跳び込みや突進技が返されてしまうが，硬直時間が長いのでニードルローが余裕で間に合う。

近距離におけるキャンセル必殺技は，破岩激で反撃されることが多い。むやみに押すだけではなく，ワザと間合いを広げたり，いきなりジャンプ攻撃に切り替えるのがいいだろう。なお，破岩激はしゃがみ弱パンチで止めるか，ブレイクストームで返そう。飛び退きで回避して投げることもできる。

爆雷砲は飛距離があるうえに，爆風の判定が大きいため，氣雷砲のようなくぐり抜けはできない。そのかわり，近距離からのジャンプ攻撃やニードルローで反撃できるぞ。


◀地上からでは，これぐらいしか方法がない

VS キム・カッファン

半月斬は，立ち弱キック，立ち強キックでツブそう。飛燕斬での反撃がないように，少し離れ気味の間合いを保つといいだろう。ただ，しゃがみ強パンチ（強キック）→弱の半月斬の連係には反撃手段がないため，しゃがみ攻撃を相打ち覚悟のヘッドスピンアタックやニードルローで止めよう。

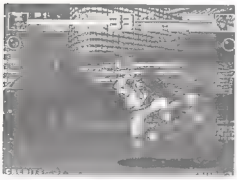
飛翔脚がきそうなときは，ブレイクストームで牽制する。飛翔脚をガードした場合は，直後に強のダンシングダイブか強のヘッドスピンアタックで相打ち覚悟の追撃を，安全にいきたいなら少し歩いてからニードルローを当てよう（飛翔脚が弱なら追いつく）。

体力ゲージが赤くなったキムは，当然のごとく鳳凰脚を中心とした戦法をとってくる。ここで有効なのがビートラッシュだ。技の途中にスキがあるが，鳳凰脚による突進を止めつつ，ケズることもできるので便利。しゃがみ弱パンチや立ち強キックでも対応できる。

こちらから跳び込むと，飛燕斬をはじめとした対応策が山ほどあるので，転ばせたときでも地上戦が有効。起き上がり飛燕斬には，強のブレイクストームを重ねたり，ガードして空中投げか着地時に連続技を仕掛けよう。

画面端に追いつめられて，キャンセル必殺技の応酬になったときは，当たることを祈ってブレイクストームからラ

イン移動で対処しよう。なお，鳳凰脚や弱の半月斬は，ガードしても超必殺技で吸い込むことができないので注意したい（強の半月斬なら可能）。



◀使えない必殺技No.1がこんなところで……

VS 不知火舞

いかに龍炎舞を克服するかが課題。当然，間合いはギリギリ当たらない中間距離がベスト。龍炎舞の弱点は仕掛ける前後の足元にあるから，そこへニードルローを当てていくわけだ。

確実に決めたいのが，龍炎舞を空振ったところへの一撃。炎の帯が見えた瞬間に仕掛けるといいだろう。また，龍炎舞を連発してくる相手なら，ガードした直後にニードルローを仕掛ければ……ということもできる。ただし，ニードルローは，届かなかったり，龍炎舞の無敵状態に仕掛けると，痛恨のダメージを負うことになるから，牽制として仕掛けるのは危険だ。

また，舞が多用するしゃがみ強キックも，正面からいくとニードローが負けるが，リーチは龍炎舞より少し短いので，やはり同じ間合いで，空振り後を狙ってニードルローを当てていこう。

ほかの地上攻撃や花蝶扇は，見てからでもニードルローで返せるが，ジャンプ攻撃はニードルローで反撃しようにも，遠距離から足の先端を当てるように仕掛けないかぎり，どの攻撃にも負けてしまう。しかも，舞との勝負は中間距離戦となることが多いので，舞のジャンプはガードするか無視するのが得策だろう。状況によっては，くぐって投げたり，ガードしてから超必殺技で吸い込んでもいい。

必殺忍蜂は，でぎわならしゃがみ弱パンチやニードルローの牽制で対処できる。中間距離で仕掛けられた場合は，跳び越えられないように立ちガードすれば（最後のガードだけはしゃがみガードのほうがいい），弱キック→ダンシングダイブが入るぞ。

ムササビの舞は，ポールを使った場合なら，こちらに跳び込んでくる前から空中投げできるので大歓迎。壁を使った場合は，ブレイクストームか垂直ジャンプ攻撃で対処しよう。



◀起き上がり龍炎舞はブレイクストームで返せる

VS ダック・キング

ヘッドスピンアタックはニードルローに勝つ，ニードルローはダンシングダイブに勝つ，ダンシングダイブはヘッドスピンアタックに勝つ，という食物連鎖(？)の読みが決め手となる。ブレイクストームは，あらゆる必殺技を返せるが，空振ったりすると，あらゆる必殺技で反撃されるので乱用は禁物。

ほかにも，ヘッドスピンアタックにはしゃがみ強キックが，しゃがみ強キックには立ち強キックが有効だ。そして，ダック使いが多用する立ち強パンチやしゃがみ弱パンチには，ニードルローで反撃できるようになっている。



◀立ち強パンチとヘッドスピンアタックが使える

VS タン・フー・ルー

こちらの跳び込みは，しゃがみ強キックに負けるため，地上戦が基本。そこで注意したいのが衝波だ。

弱ならダンシングダイブなどで反撃できるのだが，強だと状況が一変する。間合いが中途半端だとキツいので，ニードルローで牽制&間合いを詰めつつ，ブレイクストームを当てていきたい。衝波が届かない位置にいれば，衝波の引きぎわに強のヘッドスピンアタックを当てる手もあるが，箭疾歩への牽制も考えて，ニードルローを主体とした闘いが望ましい。

しゃがみ強キックには，立ち弱キックや立ち強キック，ニードルローで一方的に反撃できる。撃放や旋風剛拳もニードルローで返すといい。ただし，タンのジャンプ弱or強パンチは，ニードルローがツブされやすいので注意。

VS ビリー・カーン

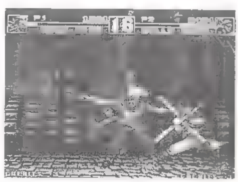
棒を跳び越えたり，攻撃を当てたスキに間合いを詰めたいところ。

ビリーの立ち弱パンチや三節棍中段打ちには，ニードルローや弱のダンシングダイブ，相打ち覚悟で立ち弱パンチや立ち強パンチを牽制に使うのが有効だ。そして，しゃがみ弱パンチには，しゃがみ強キックやしゃがみ弱パンチを当てていこう。なお，むやみな突進技は，ビリーのライン飛ばしで返される可能性が高いので気をつけるべし。

ビリーのジャンプ攻撃は，ニードルローで返せないものが多いので，くぐってから投げるのがいいだろう。

旋風棍に対しては，ニードルローで転ばせるよりも，立ち強パンチ→弱のダンシングダイブor強のヘッドスピンアタックで返したほうがいい。強襲飛翔棍はブレイクストームか，ガードしたあとに超必殺技で返す。

ビリーの体力ゲージが赤くなったら，超必殺技でカウンターを食らうのを防ぐためにも間合いを開こう。超火炎旋風棍は，火の輪を跳び越えてジャンプ強キックを当てるか，超必殺技で吸い込め。



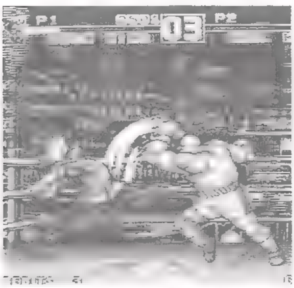
◀立ち強パンチは間合いを詰めるのにも使える

VS アクセル・ホーク

アクセルのジャンプ攻撃は，ニードルローで返そうとしてもツブされるので，ブレイクストームかしゃがみ強パンチを使おう。反応できれば，ジャンプ弱キックや空中投げで迎撃する手もある。アクセルの恐ろしさは，ジャンプ攻撃からのアクセルダンスにあるので，先手を取られないように。

トルネードアッパーは，うかつに跳び越えると対空技のエジキとなる。ただし，仕掛けたあとのスキはハリケーンアッパーよりも大きいので，相打ち覚悟で跳び込むのがいいだろう。

一部の基本技，スマッシュボンバーやアクセルダンスには，ガードした直後のダンシングダイブで反撃できる。ニードルローに対して，しゃがみ強キックで牽制しているようなら，引きぎわに強のヘッドスピンアタックが当たる。そして，アクラルラッシュには強のブレイクストームが有効だ。



▲残像がでるパンチは，ダンシングダイブで返すことができるぞ

VS ローレンス・ブラッド

ローレンスの得意な立ち弱パンチ，立ち強キック，ブラッディサーベルは，すべてニードルローで対処できるので，ニードルローの先端を当てていく。無敵技を持たないローレンスには，転ばしたあとガンガン跳び込もう。

ただし，ローレンスのしゃがみパンチには，ヘッドスピンアタックもニードルローも歯が立たないので，ブレイクストームで返すか，思い切って跳び込むのがいいだろう。ローレンスの立ち弱キックは強力な対空技だが，それは遠距離の場合のみ。真上に落ちるような位置からジャンプすれば，反撃を受けることもないのだ。

ブラッディスピンは，でぎわならばヘッドスピンアタックが当たるが，単独使用することが少ないので，ニードルローやダンシングダイブで対処しよう。ただし，ブラッディスピンの前に，ニードルローをだすと負けてしまうので注意。

ダックのブレイクストームは，ガードや回避されると強パンチ→サーベルという連続技が待っているので，弱以外では仕掛けないように。

ブレイクスパイラルは，ローレンスの垂直ジャンプ弱パンチをガードしたあとに仕掛けよう。ブラッディスピンやブラッディサーベルも，強ならガード後に吸い込める。



◀意外にもヘッドスピンが勝ってしまうのだ

VS ギース・ハワード

ヘタに烈風拳を跳び越えて攻撃すると，当て身投げが待っている。中間距離で有効なヘッドスピンアタックも，烈風拳による牽制や当て身投げに負けてしまう。

ギースに近づくには，烈風拳をガード（or垂直ジャンプでよける）→前進を繰り返すか，対空技か当て身投げかを読んで跳び込むといい。また，ギースが跳び込んできた場合は，下をくぐるように弱のヘッドスピンアタックを仕掛けよう。もしも疾風拳を撃ってくれば，回避できるうえに，空中投げなどで反撃できるからだ。ほかにも，疾風拳に対しては，ニードルローで下をくぐったり，ブレイクストームで回避するのがいいだろう。

近距離戦になったら，しゃがみ弱キックを中心としたラッシュで，当て身投げのヒマを与えないことが大事だ。ギースが多用するしゃがみ強キックには，しゃがみ強パンチや立ち強パンチ，ヘッドスピンアタックが有効だ。ギースの立ち強キックは，立ち強パンチでツブすか，ニードルローで転ばせよう。ガードしてダンシングダイブや超必殺技という手もある。



◀ギースの当て身投げは空ジャンプで回避しよう

VS ヴォルフガング・クラウザー

すべてのジャンプ攻撃とライン攻撃ブリッツボール（上下とも）を，ニードルローで抜けられるのが強み。カイザーウェーブはジャンプで回避できる。なお，いつもの間合いで，クラウザーのななめジャンプにニードルローを当てようとすると，相手の後方へスリ抜けてしまうので，近くに降りてきた場合は，しゃがみ強パンチに切り替えよう。垂直ジャンプには，ニードルローのままでいい。

問題は，弱のレッグトマホーク。しゃがみ弱パンチで牽制しつつ，でぎわを立ち強パンチでたたこう。ガードしてからの超必殺技や，弱キックからの連続技に持っていくのもいい。

クラウザーの当て身投げは必殺技には無効なので，スキを見ては強のヘッドスピンアタックでケズっていこう。ヘッドスピンアタックは，クラウザーのしゃがみキックも迎撃できるぞ。



◀下段ブリッツボールも抜けられるのがウレシイ



タン・フー・ルー 対戦編

しょーは！ しょーは！ 基本は衝波！

VS テリー・ボガード

テリーとタンは，突進技や飛び道具に共通部分を見いだすことができる。しかし，テリーがひたすら相手を押していくのに対し，タンは基本的に相手を“押し返す”という戦闘スタイルのちがいがある。結論として，タンはテリーを中間距離より近寄らせないよう，押し返していく必要がある。

強衝波の先端がとどく基本間合いを保っていれば，テリーの飛び道具を消したうえに本体を攻撃できたり，突進技を防いだりと有利な点が多い。バックステップや弱の箭疾歩も駆使して，できるだけこの位置を確保したい。たとえテリーが突進技をだしてきても，ガードしたあとに烈千脚をキメることができるからだ。

また，テリーは相手を画面端に追いつめてケズることを狙ってくるので，画面端近くでジャンプしてきたら，すかさず箭疾歩で下をくぐって投げ，逆に画面端に追いつめてしまおう。

VS アンディ・ボガード

衝波を乱発する戦法では，斬影拳に対処しきれない。むしろ，つねに移動しつつ，箭疾歩や強足払いなどを利用してのヒット&アウェイで闘うべきだろう。とはいえ，アンディ側にも対処するための技があるので，動きを読んで一手先に対応する必要がある。

返し技をきちんとキメることも重要だ。斬影拳と空破弾を多用してくるアンディは，しばしば近距離でも技をだしてくる。影が重なる間合いにいたら，確実に烈千脚を入れてしまおう。

また，コンビネーションの最後の強衝波のあとに，斬影拳を狙ってくるようなら，出現の早い弱衝波をぶつけることが可能だぞ。

VS ジョー・ヒガシ

まず接近するのが第一条件。強の箭疾歩は危険をともなうので，ハリケーンアッパーを弱衝波で消しつつ，間合いをつめていくのがベター。スライディングをツブせるジャンプ弱パンチでの跳び込みでもいいが，間合いやタイミングをまちがえると，ライン跳ばし攻撃などの豊富な対空技が待っている。

あとは，強衝波の届く間合いを保って闘いたいところだ。ヒガシの跳び込みには弱箭疾歩で裏に回るか避け攻撃。スライディングをガードしたあとは，めり込んでいるなら烈千脚。しゃがみ強パンチ→強箭疾歩の連続技でもいい。



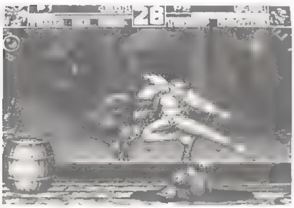
▲近距離からのスライディングは烈千脚のチャンス



▲竜巻を読んだらスライディングに強い弱パンチで跳び込みだ

VS ビッグ・ベア

ジャイアントボムはガードしたあとに烈千脚で返せる。ベアボンバーと連係させないためにも，確実にキメよう。



▲強足払いはジャンプ攻撃を落とせる。衝波と合わせて使おう



▲突進技対策に，中間距離でもしゃがみ攻撃を活用したい

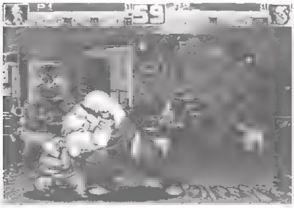


▲飛翔拳は，強足払いで避けるのがセオリー



▲近距離で斬影拳を使ってきたら，すかさず烈千脚を決めたい

ベアはジャンプ攻撃をしばしば使ってくる。ジャンプ速度に惑わされず，遠距離では強足払い，近距離では立ち強キックで冷静に撃墜すればいい。あとは，衝波をうかつにださないことと，いきなりのスーパードロップキックに注意すれば，基本の間合いでOKだ。



▲ジャイアントボムは烈千脚のいいカモだ。確実にキメよう

VS 山田十平衛

対十平衛戦で最も重要な技は，強足払いだ。これはセンベイ手裏剣をかわせるうえに，ある程度近い間合いならば，十平衛を転ばすことができる。起き上がりに重ねられたセンベイを，これで避けることさえ可能だ。

スライディングに対しては，通常はガードしたあと強足払いでいいが，めり込むほどの近距離ならば，烈千脚で返せる。また，センベイを強足払いで避けたところを狙ってスライディングをしてくる十平衛には，ガード後，強足払いにキャンセルをかけて衝波をだすことで迎撃できるぞ。

接近戦は危険なので，ジャンプで跳び込んできたら強足払いか撃放，あるいは弱箭疾歩でくぐって投げてもいい。こちらからジャンプする場合は，対スライディング兵器として弱パンチを利用したいが，相手がガード猫じゃらしを狙っているようならば，スカしての投げも意外性があって有効だ。



▲センベイをとっさに強足払いでくぐれるようにしておきたい



▲ジャンプ攻撃に対しても強足払いは有効だ

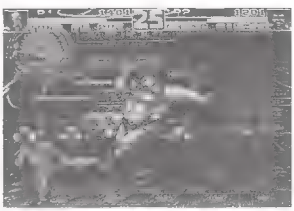
VS チン・シンザン

強の衝波の届く基本間合いで破岩激を封じつつ闘いたいところだが，弾き跳ばされて距離を離されたときが苦しい。ゆえに，基本間合いよりもさらに内側で闘うようにすべし。強・弱の衝波をおり混ぜつつ，破岩激も返せる立ち弱キックや強足払いで牽制し，スキを見て弱箭疾歩からのコンビネーションに持ち込むようにしよう。

氣雷砲で「待ちチン」の形に入られてしまった場合は，基本的にスキを見て跳び込むことになる。このときは，破岩激を返せる弱パンチを使おう。いきなり強箭疾歩を使ってみるのも手だ。



▲破岩激はなんと撃放でも返せる。だせる人は活用しよう



▲ジャンプ攻撃に対しては，立ち強キックが案外使えるぞ

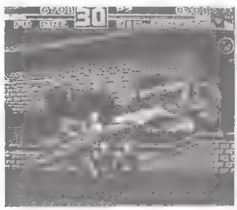
VS キム・カッファン

近距離戦のスペシャリスト・キムと同じ土俵に立つ必要はない。放っておけば勝手に近づいてくるので，つねに突き放すように闘えばいいだろう。

というわけで，やはり強キック・キャンセルの衝波をメインにし，ときどき弱の箭疾歩やジャンプ弱パンチ（キムが立っているときのみ）で跳び込んでかき回す，ということになる。

だが，あまり攻めてばかりいると，キム側はジャンプ攻撃……とくに飛翔脚をだしやすくなる。撃放が間に合うならさほど心配はいらないが，無理な場合は避け攻撃か，間合いによっては箭疾歩で前にでてかわさなければならない。自信がないならガードしてしまったほうがいいだろう。

半月斬をガードしたあとは，強の半月斬なら強足払いで転ばすなり，反撃手段はいくらでもある。弱なら衝波でケズリ返すこともできるが，その後のバックジャンプからの飛翔脚には要注意。高度な迎撃法としては，とっさにレバーをうしろに入れ（弱衝波のタメを解除する）避け攻撃，というのもある。



▲飛翔脚をガードしたら強の箭疾歩で攻撃だ（ダメージ差で勝てる）

VS 不知火舞

はっきりいって，少々キツい組み合せだ。タンの間合いをきっちり守り，基本戦法を中心にうまく守りを固めていかないと，舞の長い足が老いた短足に何度も突き刺さる。

強龍炎舞が待っているので跳び込むのも危険。となると，花蝶扇を投げてくる瞬間を狙って跳び込むか，先読みで強箭疾歩をたたき込むくらいしか攻める手段はない。なお，舞のジャンプ

弱キックには，タンの対空技の強足払いが負けてしまうので，避け攻撃や撃放，立ち強キックで対処しよう。



▲距離を問わず，花蝶扇は強の足払いで避けよう



▲強足払いは弱キックには勝てないので，対空は他の技で

VS ダック・キング

離れるとダックは強力な突進技・ヘッドスピンアタックを使ってくる。できれば弱箭疾歩→強足払いキャンセル強衝波のコンビネーションを中心に，ダックの動きを押え込んでおきたい。

ただし，こればかりだとニードルローで足元を襲ってくるから，ときにはフェイントをかけたりジャンプしたり（ニードルローをツブすジャンプ弱パンチがメイン），衝波を連発したりしよう。また，ダックの体力が赤くなっていたら，箭疾歩はめり込ませないように。超必殺技に引き込まれるぞ。

ダックのジャンプに対しては，基本どおり強足払いか避け攻撃でいい。また，ダックは突進技で跳び込んでくることが多いので，普段から撃放を使ってみるのも一つの戦法だろう。



▲ヘッドスピンアタックは立ち強キックで正面から粉砕できる



▲遠距離からのジャンプ攻撃には強足払いで対応したい

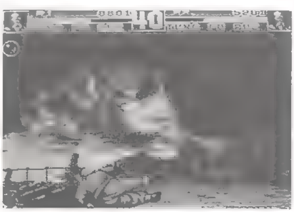
VS タン・フー・ルー

狙うことはほぼ同じなので，衝波にしろ，箭疾歩にしろ，一瞬でも先に技をだすか，あるいはそれに対応した返し技をだすことになる。

箭疾歩には強足払いを合わせ，衝波に対してはジャンプ弱パンチで跳び込む。正確には“衝波をだされる前に跳ぶ”ことになるのだが，読みがはずれても，自分のペースにもっていきやすい。なぜなら，ジャンプ弱パンチは強足払いや立ち強キックをツブせるからだ。避け攻撃に対しては，遅めに攻撃をだすことで対抗できる。



▲連射に自信があるなら，撃放を対空及び対箭疾歩に利用しよう



▲ジャンプ弱パンチは強足払いもツブせる強力な対地攻撃だ

VS ビリー・カーン

タンの間合いは，そのままビリーの基本攻撃の間合いでもある。さすがに攻撃速度では負けてしまうので，ふところに跳び込みケズって離れる，一撃離脱に近い形をとることになる。

跳び込む場合は，ジャンプ弱パンチを使いたい。ただし，読まれると避け攻撃などで落とされる。また，「待ちビリー」なら，雀落としであっさり撃墜される。待たれたら，射程ギリギリに近づいて箭疾歩で跳び込むか，牽制にだしてきた棒に衝波を重ねよう。

ジャンプして攻めてくるビリーに対しては，棒が横向きならば立ち強キックか強足払いでいい。問題は棒が縦向きの場合。避け攻撃も通用しないので，早めに跳んで空中で落とすか，撃放を使うか。間に合わなければ，素直にガードすることをオススメしたい。

近距離の三節棍中段打ちに対しては，ガード後に強足払いが入る。遠距離では，棒を伸ばす瞬間を読んで箭疾歩で返すことが可能。強襲飛翔棍なら，撃放であっさり撃墜しよう。



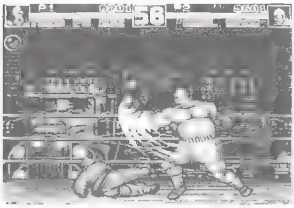
▲伸びる棒は強足払いで回避。近距離ならガード後の反撃も可

VS アクセル・ホーク

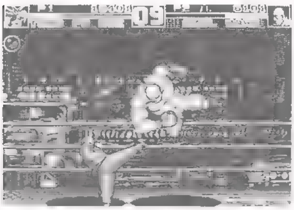
強力な基本技全般とジャンプ攻撃を使いこなし，近距離戦を得意とするアクセル……タンとしては，中間距離で何とかするしかない。しかし，アクセルのジャンプ攻撃は，避け攻撃か撃放くらいでしか返せない。したがって，賭けで空中戦を挑むことも……。とにかく，食らって連続技をたたき込まれることだけは絶対に阻止したい。

こちらからジャンプで跳び込むなら，トルネードアッパーを撃った瞬間を狙うべし。でないと，破壊力バツグンの対空パンチがくる。他の接近手段は，衝波と見せての箭疾歩ぐらいだろう。

なお，中間距離での強足払いは，スマッシュボンバーで返される可能性が高いので，あまりやらないほうがいい。



▲強足払いの乱発は，スマッシュボンバーで返される危険アリ



▲強キックでの対空はタイミングがキビしい。できれば撃放を

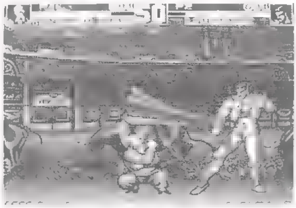
VS ローレンス・ブラッド

ローレンスのメイン攻撃であるブラッディサーベルは，衝波で防いだり，強足払いで回避（間合いが近ければ反撃も）できる。ただし，衝波が空振ると，その外からサーベルがくるし，強足払いもスライディングなどで返される。そこで，中間距離から跳び込むのも手だが，ローレンスには効率のいい対空技・突進技がそろっている。結局は読み合いが重要になるだろう。

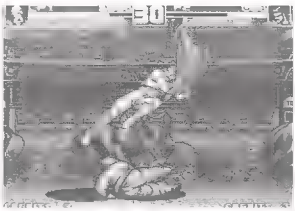
この対戦では，意外に撃放が使える。ローレンスはジャンプがゆっくりなので，ボタンを連打する余裕があるのだ。ブラッディサーベル&スピンも，撃放中のタンの前には効かない。しかし，あからさまにの撃放は，スライディングで足元をすくわれるので注意。

ジャンプ攻撃に対しては，強足払いかくぐって投げでもいいだろう。

ちなみに，ローレンス・ステージなら奥ラインがないので，超必殺技が意外に効く。キャンセルを活用して，多少の反撃にはめげずに使ってみよう。



▲しゃがんでいれば立ち弱攻撃は当たらない。即座に反撃だ！



▲強足払いは有効な対空技だ。余裕のある人は撃放を使おう

VS ギース・ハワード

烈風拳のタイミングを見切って，ジャンプ弱パンチをメインに跳び込むことになる。ただし，攻撃をだしたままだと当て身投げがくるので，寸前に技をだしたり，何もせずに着地したり，強パンチを早めにだしてスカしたりと，いろいろやってみよう。ちなみに，跳ぶのが遅れると，しゃがみ強パンチに撃墜されてしまうぞ。

接近できたら，基本技で少し間合いを離してから，しゃがみ強キック→衝波のコンビネーションに持っていこう。



▲立ち強キックで近づいてきたら，強足払いで転ばせよう

跳んでくるギースは，強足払いか撃放で撃墜したいが，疾風拳に注意。

普段は返されやすいのであまり使えない超必殺技・旋風剛拳だが，ジャンプ攻撃に当て身投げを狙うギースに対しては有効だ。攻撃をださずに（あるいはスカして）着地し，すぐに旋風剛拳をだすのだ。ギースはガードするヒマもなく吹き跳ばされるぞ。

VS ヴォルフガング・クラウザー

距離が離れるほどブリッツボールの連射がキビしくなるので，できるだけ近づいて闘いたい。ただし，ブリッツボールがきたのを見てから跳ぶようでは，絶大な威力を誇る帝王の強の立ち技やレッグトマホーク，ジャンプ強キックで撃墜される。反応速度に自信がなければ，開き直ってラインを利用して攻撃するのもいいだろう。

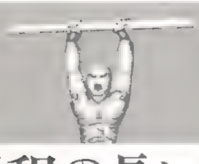
近距離戦に持ち込んだ場合，クラウザーがタンの技をガード後に何かしようとしてきたら，強足払いが入る。逆に，タンに小技をガードさせてキャンセル・ブリッツボールにつなげようとしたときは，影が重なる間合いならば，ブリッツボールが飛んでくる前に烈千脚で返せばOKだ。



▲タンに上段ブリッツボールは当たらない。下段にのみ注意



▲ジャンプキックで跳んできたら，強足払いで撃墜だ



ビリー・カーン 対戦編

射程の長い基本技の使いかたがポイントだ

VS テリー・ボガード

近距離に入ろうとするテリーをいかに突き放すかがポイント。積極的に攻撃して，追いつめられるのを防ごう。

最初にペースをつかむことさえできれば，前進しながら立ち&しゃがみ弱パンチを当てていくことで，かなり有利に闘える。そうなると，テリーはライジングタックルか，バックステップからの必殺技で返そうとしてくる。そこで，しゃがみ弱キックを混ぜて，突進技を牽制しつつ，ときどき三節棍中段打ちでケズろう。

テリーがバックステップしたところを，即座にジャンプ攻撃で襲いかかるのも手だ。パワーウェーブがくるようなら，立ち弱キックで跳び越えてしまうのもいい。

テリーのペースに巻き込まれたら，ケズリ・コンビネーションから再び間合いを詰めにくるときが勝負。突進技なら旋風棍か避け攻撃で，それ以外ならバックステップで間合いを開こう。



▲パワーウェーブを立ち弱キックで跳び越えてしまおう

VS アンディ・ボガード

射程外からの飛翔拳＋斬影拳の一撃離脱をしてくるアンディには，反撃しにくい。「待ち」をするなら，斬影拳を確実に足払いorライン飛ばし攻撃で迎撃しよう。だが，むしろ攻めにまわって，立ち弱パンチなどを当てつつ押していくほうが勝利への近道だ。

注意したいのはアンディの昇龍弾。攻めが単調だと棍棒の先に当てられてしまうので，対斬影拳にもなる足払いを混ぜたりしてパターン化を避けよう。空破弾での跳び込みもあるので，スキの多い三節棍中段打ちの使用はひかえめに。フトコロに入られ，コンビネーションを食らった場合は，旋風棍を使って相打ち覚悟で追いだすといい。

射程の少し外からジャンプしてくるアンディには，立ち強パンチでの迎撃がかなり有効だぞ。



▲斬影拳を読んだら，攻撃力の高いライン飛ばし攻撃で迎撃だ

VS ジョー・ヒガシ

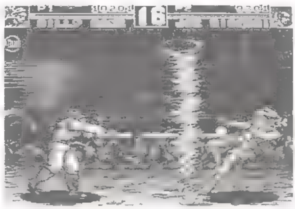
遠距離では三節棍中段打ちを利用したケズりをする。近距離戦に持ち込むときは，ハリケーンアッパーを垂直ジャンプでかわしつつ間合いを詰め，やや近めの間合いからスキをみてジャンプ弱キックで跳び込むのが一番確実だ。

うまく跳び込めたら，ケズリ・パターンから中間距離の“弱パンチ押し”に移行し，スキを見てまた跳び込んでは同じパターンを繰り返す。とにかく棍棒の届く範囲で闘っていきたい。ただし，いつも同じやりかただとタイガーキックで迎撃される恐れがある。また，立ち弱パンチばかりだと確実にスライディングがくるので，しゃがみ弱パンチ&キックを交えて牽制しよう。

ヒガシが跳び込んできたときの処理はむずかしい。弱キックならば旋風棍や立ち強パンチで何とかなるが，強キックがきた場合は，雀落としか避け攻撃が使えなければガードしよう。



▲跳び込みは，やや近めからの強キック攻撃をメインに



▲間合いをはかれば，立ち強キックでスクリューの外から迎撃できる

VS ビッグ・ベア

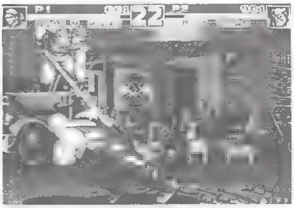
ジャイアントボムは上半身無敵なので，弱パンチ押しは通用しにくい。ガードするのもベアボンバーで吸い込まれる危険があるので，でぎわをしゃがみ弱or強キックで迎撃したい。

間合いが離れているなら，突進にライン飛ばしを合わせるか，バックステップやバックジャンプ弱パンチor弱キックで逃げつつ反撃しよう。

ベアはジャンプ攻撃も恐いので，立ち弱パンチを中心にした通常攻撃で

"跳ばせない"ことが重要。それでも跳ばれてしまった場合は，垂直ジャンプパンチ攻撃で返すか，素直にガードしよう。間合いが近ければ，前にでての立ち弱パンチでも落とせるが，いざとなれば旋風棍に頼ってしまうのもいい。

なお，三節棍中段打ちはジャイアントボムに弱いので，奇襲程度に。ベアのペースになった場合，一撃の強さで負けている近距離戦では，防御に徹しながら相手の技の合い間に反撃しよう。


▲ジャイアントボムには，バックジャンプからの強キックが有効

VS 山田十平衛

遠距離だからといって三節棍を伸ばすと，先端にセンベイ手裏剣を食らったりするので，基本技の届く範囲を保って闘うようにしたい。

ジャンプ攻撃は，スライディングをツブせるキック系を使うのが基本だが，着地点を狙っての猫じゃらしで返されることもある。また，ジャンプ攻撃をガードされた場合，距離が近いとダッシュ二本背負いや猫じゃらしがくるので，近めからの跳び込みや，弱攻撃による跳び込みは危険だ。

近距離戦では，ダッシュ二本背負いを威嚇するためのライン飛ばし攻撃や，前進するうえスライディングもツブせる立ち強パンチを，小技と併用していこう。とにかく，十平衛は状況や間合いを問わずセンベイを投げてくるので，無意味な棍棒の空振りや，攻撃に間を置くことはひかえたい。

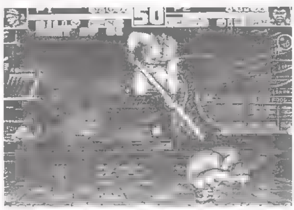

▲パンチ系ジャンプ攻撃は確実に返される。キック系を使おう

VS チン・シンザン

氣雷砲の球の下に三節棍中段打ちをくぐらせてダメージを与えられるとはいえ，遠距離戦では，破岩激や太鼓腹打ちなどの強力な必殺技を持つチンのほうが一枚上手。ここは，ライン飛ばしが間に合わないタイミングで氣雷砲を跳びこえ、破岩激を迎撃可能なジャンプ弱キックで跳び込みたいところだ。

しかし接近戦でも，チンには威力の大きいケズリ・コンビネーションがある。途切れる一瞬を突いて強足払いを当てるか，破岩激がきても返せるバックジャンプ弱キックで逃げてしまおう。そのまま押されると，画面端に追いつめられて「ビリーの弱パンチが届かないが弱氣雷砲は届く」間合いに閉じ込められてしまう。そうなったら，しゃがみ強パンチで相打ちをとって，距離をかせぐしかない。


◀大太鼓腹打ちは、ガードのあとに三節棍中段打ちで撃墜したい


▲キック系のジャンプ攻撃は，破岩激を落とすことができる

VS キム・カッファン

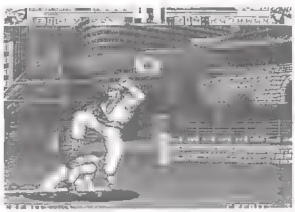
キムはかならず近づいてくるので，棍棒の内側の間合いに入られるのをどこまで防げるかが勝負のカギとなる。

キムの射程距離内でうかつに通常技をだすと，強力な足技を当てられることがある。相手の間合いになるちょっと前に，棍棒を置くような感じで立ちorしゃがみ弱パンチを活用していく。不意をついて跳び込み，ケズリにいくのも一興だ。また，キムの飛翔脚は，ガードできれば，強の三節棍中段打ちで迎撃可能なことを覚えておこう。

弱パンチをだしながらバックジャンプで逃げるという手も有効。当然キムは追ってくるので，そこを狙って立ち強攻撃or必殺技などでいきなり逆襲を行なうのだ。

近距離に寄られたら，ケズリの半月斬をガードした直後に，小技で反撃するのが基本だが，キムはそれを承知でときどき飛燕斬をだしてくるので注意。

なお，超必殺技の超火炎旋風棍は，接近戦主体のキムには絶大な効果を発揮する。積極的に使おう。


▲キムの鳳凰脚には注意。ガードからもだしてくるぞ

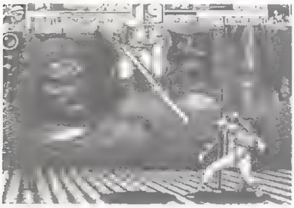
VS 不知火 舞

威力はないとは言っても，花蝶扇の連打に押されると，けっこうツライ。おまけに，舞はジャンプからの一撃離脱戦法が得意なのに，ビリーにはそれに対する有効な対空技が少ない。花蝶扇のでぎわに弱パンチを当てるか，花蝶扇を先読みしてジャンプ弱キックで跳び込むかしながら，接近戦に持ち込みたい。

接近したあとのケズリは，立ち弱パンチ→キャンセル三節棍中段打ちを中心に行なおう。意外にスキが少なく，舞にジャンプやバックステップでの回避を許さないのだ。ケズリを行なった

あとは，棍棒の先が届く間合いにひっついて，舞の長い足に注意しつつ動きを封じてしまおう。

端に追いつめた場合は，弱パンチとしゃがみ弱キックで足元を狙いながら，舞の反撃を封じ込めよう。超必殺技・超必殺忍蜂を使ってきたら，バックジャンプ弱パンチで返せばOK。



▲跳び込むときは，対地に強いキック攻撃を。ただし龍炎舞に注意

VS ダック・キング

ダックの移動は速いので，弱パンチ押しでとらえることはむずかしい。間合いの外から襲ってくるヘッドスピンアタックは，タイミングが読めればライン飛ばしで迎撃可能。ダンシングダイブに対しても，ガード後にライン飛ばし攻撃が入る。前後にフラフラしてジャンプ攻撃を狙っているダックには，三節棍中段打ちが有効だ。



▲ヘッドスピンアタックはライン飛ばし攻撃で撃墜したい



▲突進技主体のダックには，旋風棍をバリアに使おう

つまり，ライン飛ばしでの威嚇を混ぜながら攻撃し，少しずつダックを端に追いつめていくのが得策だろう。

ダックは対空技が強力なので，ビリー側から跳び込むことはあまりススメられない。それでも跳び込むならば，キック系攻撃を使おう。棍棒が下に突きでて，スライディングも返せるぞ。

VS タン・フー・ルー

とにかく棍棒の間合いの外に突き放していきたい。接近されるとやっかいなので，バックステップを使ってでも間合いはつねに開いておくべし。

もっとも，戦法としては，敵の強足払いに注意しつつ，たまに三節棍中段打ちでケズり，通常技で地道に押していくだけでいい。三節棍中段打ちを伸ばしてばかりいると，箭疾歩で吹き飛ばされるので，あまり余計なことはしないのが勝利への道だ。ちなみに，箭疾歩は足払いで返せる。

タンが跳んでくる場合，下方に強いジャンプ・パンチでくることが多いので，避け攻撃や雀落としでうまく落とそう。立ち強パンチor旋風棍だと，相打ち覚悟になってしまうぞ。



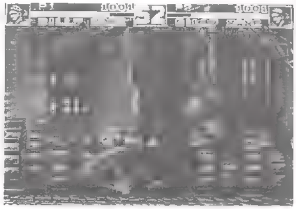
▲箭疾歩の跳び込みには，リーチの長い足払いで対抗しよう

VS ビリー・カーン

同じ距離での殴り合いになるのだが，対空技が弱い者同士だけに，利用価値が高いのは強襲飛翔棍だ。この技は落下位置の調整がきくうえ，強弱使いわけると，落ちてくるタイミングを悟られにくい。たくみなレバー操作で相手の背中に落とすようにすると，相手側の迎撃手段は，狙ってのバックジャンプパンチか避け攻撃くらいしかなくなる。リスクを避けるためにガードor逃げる相手もでてくるので，試合の主導権をにぎれるぞ。

強襲飛翔棍を撃たせないようにするには，ジャンプ攻撃の回数を増やすなどの対策を立てておきたい。

ジャンプ攻撃をするときは，対地に効果的なキック系を中心に使おう。超必殺技モードになったら，もはや「数をだせたほうの勝ち」になる。ビリー使いは練習に励むべし。



▲強襲飛翔棍により消えた2人。対空の弱いビリーには有効だ



▲超必殺技合戦になったら，だせれば勝ち，だせなければ負けだ

VS アクセル・ホーク

相手を押して，コーナーに追いつめてケズったほうの勝ちだ。

というわけで，ビリーとしては中間距離を保ったまま押していきたいところだが，アクセルのジャンプ攻撃は異様に強力だ。避け攻撃や雀落としが確実にだせなければ，ガードするのが正解だろう。反応が早ければ，ジャンプ弱パンチで迎撃することも可能だ。

アクセルは通常攻撃も強力だが，リーチの差をいかして立ち&しゃがみ弱パンチをうまくだしていけば，優位に立てる。ただし，相打ちは攻撃力で負けるし，避け攻撃を食らうと一方的に

負けるので，相手をカクランするように攻撃をだしていこう。

なお，三節棍中段打ちは，跳び込まれやすいし相打ちを食らいやすいので，あまり使わないほうがいい。



▲うかつな三節棍は，強力な避け攻撃で撃退される可能性高し

VS ローレンス・ブラッド

棍棒の連打を生かすためにも，積極的に接近していこう。

間合いが離れるとブラッディサーベル&スピンがやっかいだが，スピンは近ければ避け攻撃，遠ければライン飛ばし，そして遠くからのサーベルもライン飛ばしで返すことが可能だ。

ローレンスの立ち弱キックとジャンプパンチは強力な対空技なので，接近手段はジャンプよりも，前に踏み込む立ち弱キックや，強弱混ぜた強襲飛翔棍をメインにしよう。その際，バックステップで逃げたローレンスが，サーベルで逆襲してくるときがある。よって，無理に追撃せずに，ライン飛ばしや避け攻撃で迎え撃つほうが賢明だ。



▲遠距離からのサーベルには，ライン飛ばし攻撃で対抗すべし



▲超必殺技は，ブラッディカッターで破られてしまうので注意が必要

ローレンスの跳び込みパンチ攻撃には，真下に潜っての立ち強パンチor避け攻撃，跳び込みキック攻撃には，離れて着地ぎわに足払いが入れられるぞ。

ローレンスの体力が赤いときは，逃げる彼を不用意に追うと，超必殺技ブラッディフラッシュがくるので要注意。

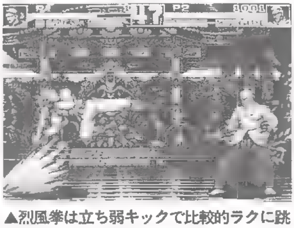
VS ギース・ハワード

ギースには烈風拳，疾風拳という強力な飛び道具があるので，「待ち」に徹するのはほぼ不可能。攻めるならば，当て身投げに注意しつつ，烈風拳のタイミングを測って接近するしかない。

ジャンプで接近戦を挑むなら，ジャンプパンチとキックを使いわけて，迎撃のタイミングを狂わせよう。ただし，疾風拳の的になることも多いのがツライところ。接近できたら，旋風棍をメインにしたケズりで攻めるべし。

地上戦を挑むなら，当て身投げ対策として変化に富んだ攻撃を行ないつつ，立ち弱キックでの踏み込みや，三節棍中段打ちなどリーチのある技を中心に攻撃を組み立てていこう。

しかし，その戦法も，積極的に攻めてくるギース相手だと，話がちがってくる。ギースの立ち強キックは，旋風棍や通常技のほとんどを返してしまううえ，三節棍中段打ちもうかつに伸ばせない。ここは，あまり接近せずに，立ち&しゃがみ弱パンチの射程ギリギリで，確実に押していくべし。



▲烈風拳は立ち弱キックで比較的ラクに跳び越すことができる

疾風拳に対して，ビリーは有効な対策を持っていない。ギース・ステージならライン移動でかわせばいいが，ビリー・ステージでは，ガード&立ち弱キックでの前進をうまく利用しよう。

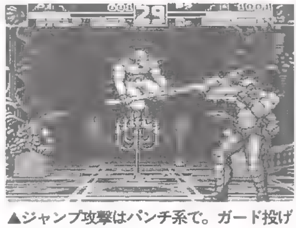


▲棍棒だけがギリギリ当たる間合いなら，当て身投げも食らわないぞ

VS ヴォルフガング・クラウザー

棍棒の先がギリギリ当たる間合いにいる限り，レッグトマホーク&ブリッツボールの両必殺技や，ボディプレス&立ち強パンチなどの強力な通常技を，立ち弱パンチで封じてしまえる。間合いを離された場合は，三節棍中段打ちなんて悠長なことはせず，ブリッツボールを見切って跳んで，つねに有利な間合いを維持していこう。

なお，やや遠めの間合いからジャンプするときは，パンチ系攻撃を使ったほうがいいだろう。帝王の立ち強パンチは異様に間合いが長いので，棒が下にでていると，一方的にたたき落とされたりするのだ。



▲ジャンプ攻撃はパンチ系で。ガード投げも食らいにくい



◀下段のブリッツボールも，立ち弱キックで跳び越えてしまえる



アクセル・ホーク 対戦編

徹底的に殴れ！ 合言葉は「相打ちOK」だ！

VS テリー・ボガード

テリーはアクセルと同様，ジャンプや突進技で接近し，徹底したケズリ・コンビネーションで相手を封じ込めるのを得意とする。当然，お互いが接近しての乱戦になるので，いつキャンセル必殺技でケズるか，いつ反撃するか，いつ間合いを離して体勢を立て直すか，そのあたりのかけひきが重要になる。アクセル側としては，テリーの突進技に注意しつつ，キャンセル必殺技でケズっていくことになるだろう。避け攻撃を使うときも，ガードされた場合を考えてキャンセルを忘れずに。

間合いが離れているときの注意事項は，トルネードアッパーの乱発を避けることと，こちらのジャンプ攻撃が届かない位置でうかつにパワーウェーブを跳び越えると，立ち強キックで撃ち落とされることだ。

VS アンディ・ボガード

アンディは斬影拳という超高速の武器を持っているので，むやみにパンチをだすのはひかえて（空破弾や斬影拳に対する牽制の立ち弱攻撃くらい），相手の行動を見ながら，それに合わせて強烈なパンチをお見舞いするのがベストだろう。まれにトルネードアッパーをだすのも，牽制の役に立つ。

うかつなジャンプ攻撃をすると昇龍弾が待っているので，むしろ地上戦がメインぐらいの気持ちで闘いたい。とくに，突進技に対しての避け攻撃を有効に利用していこう。

アンディの空破弾は一見するとスキの大きい技だが，確実に反撃が当たるのは，近距離からだされた空破弾をガードした場合ぐらいだ。中～遠距離からくる空破弾は，素直にガードしたほうが危険は少ない。

VS ジョー・ヒガシ

近距離戦に持ち込みたいが，うかつにハリケーンアッパーを跳びこえると，ライン飛ばし攻撃のエジキになる。あせらずにトルネードアッパーで相殺するか，垂直ジャンプで避けるかして，ジリジリと画面端に追いつめていこう。垂直ジャンプで避けた直後，たとえヒガシがハリケーンアッパーをスラッシュキックで追いかけてきても，地上でガードしたあとに反撃できるし，ジャンプ強攻撃で相打ちもとれる。

追いつめてしまえば，ヒガシはバックしてライン飛ばしで撃ち落とす戦法が使えなくなる。ジャンプ攻撃から立ち強パンチやアクセルダンスなどにつないでケズりまくろう。少々離れても，しゃがみ強キックなどで反撃を牽制して，また跳び込めばいい。まれに無敵のタイガーキックがくるので，それにだけ警戒すればいいだろう。



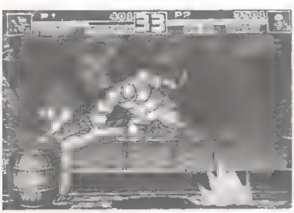
▲テリーはよく突進技を利用するので避け攻撃も活用すべし



▲斬影拳への牽制としてキャンセル・トルネードも役に立つ



▲ハリケーンアッパーを安直に跳ぶと，ライン飛ばし攻撃が待ちかまえている



▲立ち強キックにも注意。間合いが遠いと一方的に負けるのだ



▲空破弾からのコンビネーションには，手をださないほうが身のため

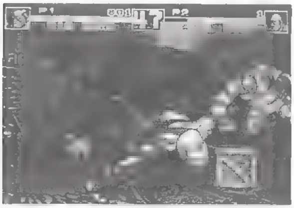
VS ビッグ・ベア

対ジャイアントボム用に，トルネードアッパーを活用しよう。立ち弱パンチあたりをキャンセルしながら強・弱おり混ぜてのトルネードアッパーを撃ち，跳びこえてきたベアを対空攻撃で撃墜するのだ。遠距離から跳んできた

場合は，ライン飛ばし攻撃で撃ち落とそう。

もし中間距離からジャイアントボムがきた場合は，バックジャンプ攻撃からアクセルダンスへつなぐのが有効だ。近距離なら，しゃがみ強キックで直接殴り倒してもいい。

普通の接近戦なら，一撃の破壊力はそう変わらないので，手数で……すなわちアクセルダンスで対抗すべし。


▲近距離でジャイアントボムがきたら，バックジャンプ攻撃から連続技へ

VS 山田十平衛

近距離での殴り合いならアクセルのほうが上なので，基本パターンどおり，接近してのキャンセル必殺技でケズっていこう。とりあえず問題はセンベイ手裏剣。強・弱をつけて投げてこられると接近しづらいうえ，アセって跳ぶと，うしろに回り込まれて投げられたり，空中で迎撃されるので，ガードと垂直ジャンプを使いわけ，跳び込むチャンスを待とう。

中間～近距離では，普通に闘ってもいいが，わざと足元にスキを見せたりしてスライディングを誘ってもいい。スベってくるところをしゃがみ弱or強キックで迎撃できるし，ガード後でもしゃがみ強キックで返せるのだ。


▲うかつに近くでジャンプすると，くぐって投げられてしまう

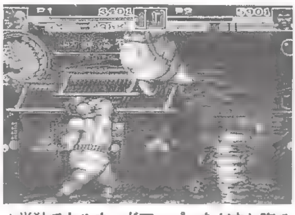

▲スライディングに対しては，ジャンプ強パンチからの連続技が入るぞ

VS チン・シンザン

チンには奇襲技の大太鼓腹打ちがあるので，トルネードアッパーは危険。氣雷砲を読んで跳び込むことになるのだが，チンもフェイントを使ってこちらを跳ばし，ライン飛ばしで撃墜してくるので警戒が必要だ。

接近したら，チンのスキをうかがいつつ，破岩激による反撃を封じるためにも積極的に攻撃を当てていこう。相打ちはまるで問題ない（チンのほうがダメージが大きい）ので，強力な攻撃を随所に挟んだり，キャンセル・トルネードアッパーを使ったりと，とにかく攻めにバリエーションを持たせたい。

こちらの超必殺技・アクセルラッシュは，接近戦でキャンセルをかけて使用できればグッドだ。


▲単独でトルネードアッパーをだすと腹で押しつぶされるのだ


▲安直なジャンプはこれがアブない。起き上がりには構わないが

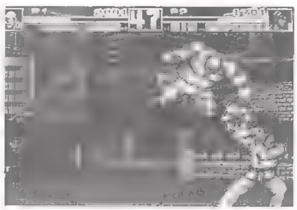
VS キム・カッファン

両者ともに近距離戦のプロだが，キムは無敵技の飛燕斬を持っている。しゃがんだ状態のキムに対して手をだすと，いきなり斬られたりする。

しかし，技の一つ一つの破壊力はアクセルが完全に上なので，ある程度は強引に攻撃を仕掛けていこう。こちらの手数が少ないと，キムは自分のペースで半月斬を使いまくってくる。たとえキムのペースでも，スキあらばしゃがみ強or弱キックで対抗し，こちらのペースに持ち込めるようにしたい。

ジャンプからのケズリ攻撃も，明らかに飛燕斬で迎撃される場合以外は，積極的に使っていってかまわない。


▲多少早めに対応すれば，飛翔脚も難なく撃墜できる


▲ジャンプ攻撃は対キム戦の基本。跳び込んでケズれ！

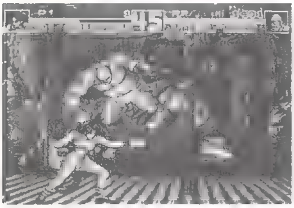
VS 不知火 舞

中間距離まで近づき，花蝶扇を先読みして跳び込み，得意の接近戦に持ち込むのが一番望ましい形だ。タイミングが遅いと強龍炎舞で撃墜されるので，できればやや早めに跳び込んでみたい。ちなみに，花蝶扇を避け攻撃でかわしそこねると，必殺忍蜂が飛んできて，連続ダメージを受ける恐れがあるぞ。

自分のほうから跳び込んでくる舞に

対しては，遠距離なら立ち強キック，近距離ならしゃがみ強パンチを使おう。

超必殺技・アクセルラッシュは立ち強キックで返されてしまう可能性が高いので，奇襲のつもりで近距離からキャンセルで使いたい。



▲遠距離の舞は花蝶扇が多いので，確実に読んで跳び込もう

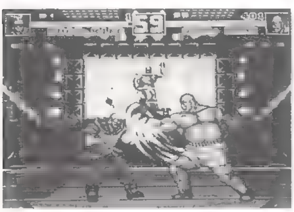


▲舞のジャンプ攻撃は，先読みすれば，スマッシュボンバーでも落とせる

VS ダック・キング

対ダック戦で注意したいのは，一瞬のスキを突いてのダンシングダイブやブレイクストームがきたり，追いつめていたハズが超必殺技に引き込まれていたりすることだ。接近戦では，離れるまでは反撃を受けないアクセルダンスを中心に攻撃を当てよう。

中間～遠距離だと，ダックは突進技で跳んでくるか，足の速さを生かして前進してくるので，立ち弱パンチやトルネードアッパーで牽制しよう。跳んできたら，立ち強キックやライン飛ばしなどで落とせばいい。しゃがみ強パンチは，近めで跳ばれた場合に使おう。



▲アクセルダンスをだしつづけるとダックはよく自滅する

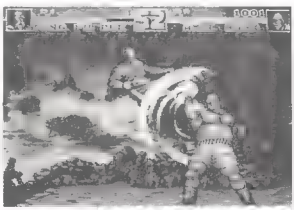
余談だが，必殺技のアクセルダンスを当てて，間合いが離れたあとも少しの間だしつづけていると，終了時間を見切ったつもりのダックが勝手に跳び込んできて自滅してくれることがある。ただし，読まれるとニードルローがくるので，あしからず。

VS タン・フー・ルー

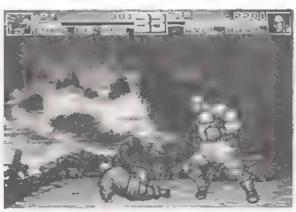
離れていると，タンは衝波で押してくるのでやりづらい。ジャンプ攻撃を活用して攻め込もう。ただし，避け攻撃や撃放を確実にだしてくるようなら跳び込むタイミングを計る必要がある。

タンのほうからジャンプで跳び込んできた場合は，立ち弱or強キックかしゃがみ強パンチ，余裕があるならライン飛ばし攻撃でたたき落とそう。

タン戦ではおもしろい反撃技がある。タンが強足払いをカラ振りしたら，すばやく弱スマッシュボンバーをだすと吹き跳ばせるのだ。もうひとつ，強衝波も届かない遠距離で「しょーは！」の声を聞いたら，すぐに強トルネードアッパーを飛ばしてみよう。すると，衝波が消えるところを竜巻が通過していき，タンがそれをつぎの衝波で消そうとしても，ギリギリ間に合わずに食らってくれるのだ。まあ，両方とも滅多に狙えないことだが，参考までに。



▲跳び込んできたタンは，対空攻撃で確実に落としていこう



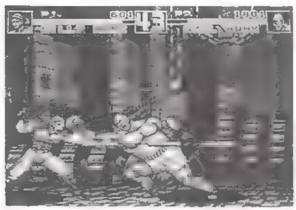
▲強足払いを空振りさせたら，スマッシュボンバーをたたき込め！

VS ビリー・カーン

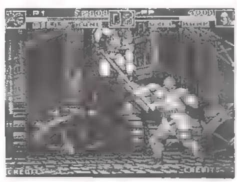
相手を押して，コーナーに追いつめケズったほうの勝ちだ。

というわけで，アクセルとしてはコンビネーションで追いつめていきたいところだが，ビリーの棍棒のリーチの長さは脅威。棍棒の連打で押されだしたら，いったん間合いをとって棍棒を殴る（相打ちOK）か，避け攻撃を狙ってみよう。

ジャンプして近づこうとするならば，三節棍中段打ちをだす瞬間を狙おう。不用意に跳び込むと，ビリーは遠いとライン飛ばしして，近いと避け攻撃か雀落とし，あるいはバックステップしたあと棍棒の連打に持ち込んでくる。ビリーから跳び込んできた場合は，遠ければ立ち強キック，近ければライン飛ばしして撃墜しよう。



▲避け攻撃はビリーの棍棒に正面から対抗できる数少ない技だ



◀棍棒を下に伸ばす攻撃には注意。避け攻撃以外で対応すべし

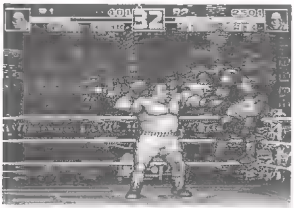
VS アクセル・ホーク

お互いジャンプ攻撃も対空技も強力だが，対空技で迎撃を狙う立場のほうが，ややむずかしい。相手との距離や跳んできたタイミングに応じて，立ち

弱キック，強パンチ，強キック，ライン飛ばしなどを使いわけたいところだ。

地上戦では，間合いの長い避け攻撃をキャンセルしてのトルネードアッパーで，相手の行動に反撃していこう。接近した場合，お互いにアクセルダンスによるケズリが恐いので，防御に徹する傾向が強い。思い切ってつかみ技（とくに高速で体力を減らすローリングバスターあたり）にいくのも一興だ。

超必殺技は，避け攻撃や立ちorしゃがみキックで正面から返そう。自分が仕掛ける場合もその辺を考慮して，相手が反撃しづらい状況で使いたい。



▲ローリングバスターの威力は絶大。反撃覚悟で狙ってみよう？

VS ローレンス・ブラッド

とにかく相手を転ばして，起き上がりに跳び込んで攻めていこう。

ローレンスは，威力はないが確実性の高い対空技，立ち弱キックやジャンプ弱パンチを持っているので，跳び込む間合いとタイミングには気を使いたい。ローレンスから跳んできたら，立ち強キック，しゃがみ強パンチをやや早めにだして撃墜しよう。空中戦を挑むのは，相手のほうがジャンプ力に勝るうえに空中投げもあるので危険。

中間距離でのブラッディスピン＆サーベルがローレンスの得意技なので，これをきちんと返せれば，接近が容易になる。サーベルは避け攻撃で返してそのままキャンセル・トルネードアッパー。ブラッディスピンは，正面から立ち強キックで張り跳ばしてしまうか，画面端ならバックジャンプからの連続技を狙ってもいい。



▲ローレンスはサーベルによく頼るので，避け攻撃が有効

VS ギース・ハワード

烈風拳をよけつつ跳び込むことになるのだが，攻撃をだすと当て身投げで，何もださなければしゃがみ強パンチで返されてしまう。しかし，逆の組み合わせなら勝つことができるので読み合いの勝負だ。トルネードアッパーは撃っていても烈風拳で消され，連発していると疾風拳がくる……ギース・ステージならばライン移動で近づくこともできるが，アクセル・ステージではそれも不可。アクセルが勝つには，数少ないチャンスで，どれだけ多くのダメージを与えられるかにかかっている。



▲ギースが転んだら，起き上がりにめくり気味の攻撃を

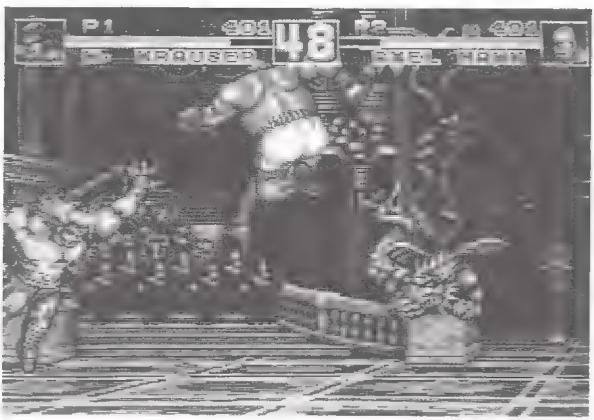
ギースが攻めてきたら，強引にでも反撃してみよう。対空技は，遠いときは立ち強キック，近ければしゃがみ強パンチが使いやすい。起き上がりを攻める場合は，めくり気味に跳び込んでカクランしたほうがいいだろう。

VS ヴォルフガング・クラウザー

まずは近づく必要があるのだが，うかつにブリッツボールを跳び越えると，立ち強攻撃やライン飛ばしで撃墜される。ギリギリの間合いから跳び込めば相打ちは不可能ではないが，それだけでは不利だ。クラウザー・ステージならば，ラインを使って近寄りたい。

ブリッツボールはギリギリまで引きつけて避け攻撃をだせば，すべて回避できる。しかし，避け攻撃で伸ばした手に反撃を食らってしまうので，できることなら避け攻撃をクラウザーに当てて，キャンセル・トルネードアッパーを打ち込んでやりたいところだ。

クラウザーを転ばせられたら，起き上がりへの跳び込みからのコンビネーションにすべてを賭けるべし。攻撃しつづけていると間合いが離れるが，そのまま離れるよりは，危険ではあるがスマッシュボンバーやキャンセル・ハリケーンアッパー，あるいは避け攻撃を使ってみたい。クラウザー・ステージならば，コンビネーションが途切れたらラインで逃げて，また近づこう。



◀高い軌道のライン攻撃を使うようにしたい



ローレンス・ブラッド 対戦編

ブラッディサーベルで突き（刺し）進め！

VS テリー・ボガード

基本技がギリギリ届く位置から，テリーの行動を封じるように攻撃を当てていこう。弱のブラッディサーベルは，中間距離でいきなりだすと，テリーが突進技をだした瞬間に突き刺せるし，たとえ命中させられなくても，牽制になる。それに，パワーウェーブの上からテリーを攻撃することもできる（タイミングによっては相打ち）。

ひとたび接近されると，テリーの多彩なコンビネーションの前に反撃の手段は少なく（相打ち覚悟のしゃがみパンチが一番確実），脱出するころにはかなりのダメージを受けてしまうことだろう。

テリーが跳んできたら，立ち弱キックで撃ち落とす。テリーには対空技がそろっているので，こちらから跳び込むことは避けたい。



▲近ければ立ち技で押し，離れたら必殺技で奇襲をかけよう



▲上級者は一度はこの離れ技に挑戦したい。刃だけをとおすのだ

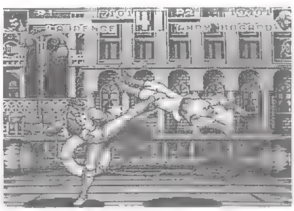
VS アンディ・ボガード

つねにアンディの必殺技を警戒しつつ，中間距離から攻撃することになる。

アンディは斬影拳と空破弾を使いながら，こちらの攻撃には昇龍弾や避け攻撃を合わせてくる。空破弾に対しては，中間距離ならすばやく避け攻撃，遠距離なら立ち弱パンチなどで撃墜可能だ。

むしろ恐いのが，いきなりくる斬影拳。とっさのスライディングも避け攻撃も間に合わない。斬影拳を封じるためには，立ち強キックや弱ブラッディサーベルで，コツコツと攻撃を当てて牽制していきたい。

また，遠距離での飛翔拳に対してはブラッディカッター。もしもタメができていなかったら，垂直ジャンプか避け攻撃で回避して，斬影拳へとつづくコンビネーションを封じておこう。



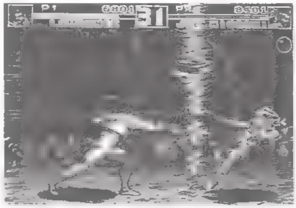
▲空破弾の迎撃がうまくいかないなら，バックステップで逃げてから反撃だ

VS ジョー・ヒガシ

こちらの攻撃がギリギリ届く，基本の間合いを確保しながら闘うことになるが，油断しているとスライディングでいきなり足元をすくわれる。ガードすれば反撃できるので，足元にはつねに警戒しておこう。

ヒガシが跳んできた場合，立ち弱キックか，垂直ジャンプの弱パンチor弱キックで迎撃する。あるいは，隠された対空技であるバックステップからのブラッディサーベルも狙ってみよう。相手が着地する瞬間にサーベルの刃先が届くようにだすのがコツ。特にキャラを選ばない技なので，覚えておくといいだろう。

なお，ヒガシに接近していると，いきなりタイガーキックに襲われるときがある。調子に乗ってブラッディスピンのケズリを連発しないように。



▲対テリーと同様，スクリューアッパーにもサーベルはとおる

VS ビッグ・ベア

ジャイアントボムやしゃがみキックのエジキにされるので，攻撃の手数はやや少なめに。ベアの動向を常に観察して，ジャイアントボムやスーパードロップキックをタメていないようだったら，逃さず攻撃を当てていこう。

ローレンス側の対空技は，立ち弱キックかジャンプ弱パンチだが，間合いが近かったり，ベアの強キック（ドロップキック）相手だと確実性が低い。バックステップから，投げなどの反撃をはかりたい。

ジャイアントボムに対しては，中間～近距離ならタックルしてくる前にスライディングか，避け攻撃。スライディングの射程外でも避け攻撃で返せる

が，強弱を混ぜてこられるとタイミングが合わない。

そこで，バックジャンプか垂直ジャンプの強パンチで，タックルが止まったところをたたき，しゃがみ強パンチ→ブラッディサーベルで離すのが一番危険が少ない方法。だが，それを繰り返すといずれは画面端に追いつめられる。画面端ではベアのペースに持ち込まれるので，普段からバックジャンプできるだけの陣地を確保するよう，ベアを押していくことが重要だ。


◀ジャイアントボムにはスライディングを使っていこう


▲ケズリの強いブラッディスピンも，ジャイアントボムには弱い

VS 山田十平衛

スライディングが恐いので，基本的にジャンプは禁止。射程の長い攻撃を活用しつつ，必殺技でケズっていこう。相打ちも多いが，十平衛の攻撃力は低いので，アセることはない。

十平衛はスキあらばセンベイをバンバン投げてくる。近ければガードするしかないが，相打ち狙いの立ち強キックか弱ブラッディサーベルをだしてもいい。ちなみに，スライディングで，十平衛のセンベイ手裏剣の下をとおり抜けることは不可能に近い。


▲他のキャラとちがい，飛び道具の下をスライディングで抜けるのは不可

十平衛のスライディングが届くか届かないかの位置なら，センベイを垂直ジャンプでかわしてスライディングを誘い，ガードしたのち反撃することができる。遠距離なら避け攻撃や垂直ジャンプでかわすか，間に合うなら強ブラッディサーベルを伸ばしてもいい。

VS チン・シンザン

中間距離で闘おうとすると，チンのしゃがみ強キックでひっくり返されてしまう。ガードしてもキャンセルで氣雷砲が跳んできてキリがないので，間合いをつねに変化させながら，立ち強キックやしゃがみ強パンチ，あるいは必殺技を当てていこう。

ただし，チンのほうも破岩激やしゃがみパンチ，キック，ライン飛ばしなどで応戦してくる。だから，攻めながらも，ガードは怠らないようにしなければならない。破岩激に対しては，ガードした直後に，射程の長い基本技で反撃することも可能だ。

遠距離戦では，チンが氣雷砲を投げた瞬間に，斜めジャンプ弱パンチで跳び込みたいが，少しでも遅れるとチンの多彩な対空攻撃技に撃ち落とされてしまう。あえて少し待ち，チンのつぎの行動に対して強ブラッディサーベルを伸ばすのも狙い目だ。

なお，対空技としては，立ち弱キックかジャンプ弱パンチを使おう。


▲ブラッディスピンは破岩激を返せるのでメインに活用しよう


◀氣雷砲で押してくるなら，強引にサーベルで突っ込め

VS キム・カッファン

基本となる中間距離で，しゃがみ強パンチやブラッディサーベル&スピンで少しずつ攻めていこう。半月斬や鳳凰脚対策に，立ちorしゃがみの弱パンチorキックを使うことも忘れずに。

恐いのは，射程の長いキムのライン飛ばしと，サーベルを伸ばしているときに飛燕斬で返されること，それと飛翔脚だ。飛燕斬は，キムにサーベルの刃先をカスらせるだけなら返されないことを覚えておこう。飛翔脚に対しては，しっかり立ちガードしたあと，ひと呼吸おいて，はね返ったキムが着地する瞬間に刃先が当たるくらいのタイミングで強ブラッディサーベルを伸ばすといい。反撃も受けにくいぞ。

キムにペースをにぎられたときは，半月斬を防御したあと，しゃがみ強パンチで引き離すことができる。ただし，読まれていると，しゃがみ強パンチに飛燕斬を当ててくるか，ヘタすると鳳凰脚が抜けてくる。よって，ときには，しゃがみ弱パンチに切り替えよう。


▲飛翔脚は直接サーベルで返せる。ガードしてからも可能だ

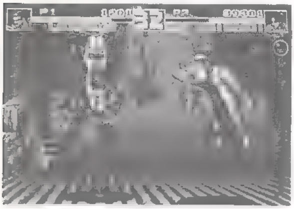
VS 不知火 舞

おたがい得意なのは中間距離だが，舞は一撃離脱を身上としている。離されると花蝶扇が飛んでくるので，落ち着いて回避・防御し，接近の機会をうかがおう。花蝶扇ばかりの相手なら，

ブラッディカッターを使ってもいい。

小技キャンセルからの必殺技にはブラッディスピンをおもに使いたい。より多くケズれるうえ，距離によってはそのあとしゃがみ弱キックで相手の反撃を抑えることが可能だからだ（ただし，龍炎舞で撃墜されることもある）。

舞が跳び込んできた場合は，早めのジャンプ弱パンチか立ち弱キックで返したい。


▲上級者はムササビの舞にブラッディカッターを狙ってみよう


▲ブラッディスピンからしゃがみ弱キックにつないでケズれ！

VS ダック・キング

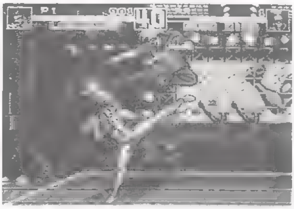
突進技が強い相手なので，中間距離での小技キャンセル→ブラッディサーベルを中心に攻めたい。ブラッディスピンは，返し技の多いダックにはひかえたいが，ニードルローには有効だ。

ダックはとにかく近づこうとしてくる。ジャンプ跳び込み，ニードルローのほか，遠距離からのダンシングダイブなど，フェイントを駆使してくることが予想されるので，迎撃やガードしたあとの反撃は落ち着いていこう。対空には，やはり立ち弱キックが便利だ。

接近されたら，ほとんど手だしはできない。必殺技でケズってきたら，防御後に反撃するか，投げにくるところを逆に投げ返そう。ダックの体力が赤かったら，ライン移動やバックステップで，なにがなんでも逃げること。

また，こちらから跳び込むのはリスクが大きすぎる。迎撃のジャンプパンチや，空中投げくらいにしておくべし。


▲低い相手に強いブラッディスピン。ニードルローにも有効だ


▲ダックはしばしば跳ぶので，対空攻撃はこれで着実に

VS タン・フー・ルー

タンは背が低く，しゃがまれていると立ちパンチ系の攻撃は当たらない。よって，基本技はおもにしゃがみパンチを使っていく。また，タンの攻撃は意外に伸びてくるので，それに注意して少しだけ距離を離しておこう。

それでも，スキを見せると箭疾歩や衝波で攻めてくる。常に防御を意識しつつも，箭疾歩にはしゃがみパンチ，衝波は届かなければブラッディサーベルを伸ばして反撃しよう。

タンが遠い間合いから跳び込んできたら，立ち弱キックあたりで落としてしまいたい。食らい投げを狙ってもいいが，タンのジャンプ強キックは2発当たる攻撃なので注意しよう。なお，こちらからの跳び込みは，しゃがみ強キックでだいたい返されてしまうぞ。


▲しゃがんだ爺さんには弱の立ち攻撃は空振りしてしまう


▲ややむずかしいが，箭疾歩にはスライディングでも対抗可能

VS ビリー・カーン

攻撃射程ではいい勝負なのだが，弱基本技の速度はビリーのほうがすぐれている。ビリーの立ち弱パンチやしゃがみ弱パンチ，あるいは前に踏み込んでくる立ち弱キックが届く距離でペースを取られたら，防御に重点をおいて，反撃のチャンスを待ったほうがいい。

チャンスはおもに遠距離戦。三節棍中段打ちをだしてくるなら，ブラッディカッターや斜めジャンプパンチ，あるいは強ブラッディサーベルで突っ込むといいだろう。ある程度接近したら，調子に乗せないためにも，適度にブラッディサーベルを当ててケズっていこう（ただし，避け攻撃やライン飛ばしのマトにされないよう注意）。

強襲飛翔棍に対しては，空中投げかジャンプ弱パンチ，避け攻撃で対処したい。普通に跳んでこられた場合，立ち弱キックだけでは棒を下方向に伸ばされると苦しいので，思い切ってジャンプパンチで応戦したり，バックステップからのサーベルも使っていこう。

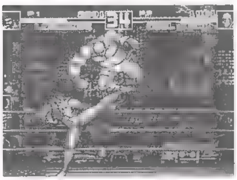

◀旋風棍にはブラッディサーベルを一方的に当てられるぞ

VS アクセル・ホーク

アクセルはよく跳ぶので，立ち弱キックでいつでも迎撃できるようにしたい。ジャンプ弱キック（垂直・ななめのどちらでもいい）での迎撃でも可。少なくとも，食らって連続技に持ち込まれることだけは避けたい。

地上戦では，弱攻撃がギリギリ届く位置から，避け攻撃で反撃されないようにスキの少ない弱攻撃を活用しつつ，キャンセル必殺技で攻めていく。トルネードアッパーに対しては，キャンセルでだしてきた場合でなければ，ラクにブラッディカッターで返せるぞ。

敵が超必殺技を使ってきたら，立ち弱パンチor弱キックで，正面から返すべし。反応が間に合わないなら素直に防御して，強攻撃キャンセル・サーベルでお返しする。逆に，こちらの超必殺技は中間～近距離戦で利用したい。



◀強力なコンビネーションを防ぐために、対空攻撃はきっちりと

VS ローレンス・ブラッド

おたがい攻撃のスキが大きめなぶん相打ちも多くなるので，必殺技（超必殺技）をどれだけキメられるかが，勝負のカギとなるだろう。

近距離のブラッディサーベルは，ガードしたあとサーベルでお返ししよう。遠距離からの強ブラッディサーベルには，ブラッディカッターでの迎撃が可能だ。また，自分の体力が赤くなったときだったら，防御したあとに超必殺技のブラッディフラッシュが入るぞ（近距離で）。ブラッディスピンに対しては，当たる前にしゃがみ弱パンチor立ち強キックで迎撃が可能だ。

ジャンプ攻撃は，遠距離からパンチを使っていく程度に抑えよう。相手が跳んできた場合は，フトコロに入れそうなら空中投げを狙ってみてもいい。



▲ブラッディカッター＆避け攻撃は強ブラッディサーベルをツブすことが可能

VS ギース・ハワード

地上戦でのブラッディサーベルの使いかたがポイント。ギースの行動を封じるように，スキあらば突き刺すつもりでいこう。

跳び込む場合，しゃがみ強パンチや疾風拳での迎撃を警戒して早めに攻撃をだすと，当て身投げや避け攻撃がくる。そのへんを逆用して，強攻撃を早めにだして当て身投げを空振りさせたりなど，つねに工夫していきたい。

近距離に入り込んだら，小技キャンセル必殺技を中心に攻撃していく。ブラッディスピンをガードさせている間に，すかさずコマンドをタメておいて，ブラッディスピンの着地点にギースがしゃがみ強キックなどで反撃するところを狙って，再度ブラッディスピンを使うのもなかなか効果的だ。

自分から跳んで攻めてくるギースへの対空技には，疾風拳に注意しつつ垂直ジャンプパンチがベストだ。



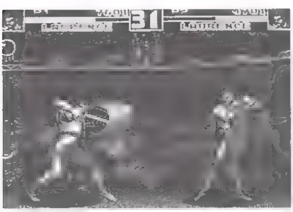
▲ブラッディスピンはギースの強足払いをも砕ける

VS ヴォルフガング・クラウザー

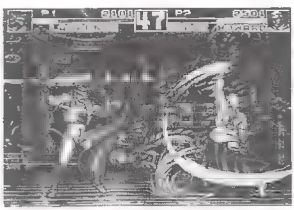
問題になるのは，ローレンスよりもクラウザーのほうが基本技の射程が少し長く，破壊力もあることだ。こちらも長射程を誇るブラッディサーベルでプレッシャーをかけていこう。ブラッディスピンを使ってもいいが，ボディプレスでツブされたりするので，たまに使う程度に抑えたい。

スライディングや避け攻撃，ブラッディカッターも活用すべし。立ち技での強力な攻めが主体のクラウザーは，足元にスキができることが多いからだ。間合いを離されても，ブラッディカッターをブリッツボールに合わせたり，強ブラッディサーベル，避け攻撃など，攻撃の手をゆるめないこと。

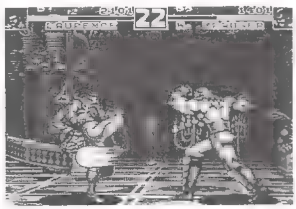
立ち強パンチ，強キックがあるクラウザーには，こちらから跳び込むことはむずかしい。マントの先がギリギリクラウザーに届く，ローレンス得意のジャンプパンチを使おう。



▲ブラッディサーベルをガードしたら即座に同じ技で返礼だ



▲刃の部分だけをとおせば，烈風拳を正面から刺せるのだ



▲下段ブリッツは避け攻撃でかわせば得意距離を維持しやすい



ギース・ハワード 対戦編

烈風拳でケズってケズってケズりまくれ！

VS テリー・ボガード

テリーは烈風拳を跳び越して奇襲できる必殺技を持っていない。また，ジャンプ攻撃もきわめてノーマルだから，ギースにとって，烈風拳のタイミングを完全に読んで跳び込まれるのでない限り，しゃがみ強パンチや当て身投げで十分に対空防御が可能となっている。

攻め込む場合は，テリーのしゃがみ強キックの射程の長さに注意しよう。油断していると，いきなり足元をすくわれる。さらに言うなら，しゃがみ強キック→キャンセル飛び道具というケズリ技は，ギースとテリーに共通であり，射程まではとんど同じなので，互いに中間〜近距離をうろつくときは，そのことを頭に入れて行動したい。

超必殺技に突っ込ませる方法まで似ているので，いかに相手を誘うかを考えつつ，誘いに引っかからないように。



▲烈風拳で牽制すれば，テリーのジャンプが増える。対空攻撃は確実に



▲飛び道具と見せかけて超必殺技のパターンは両者同じだ

VS アンディ・ボガード

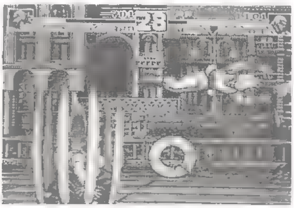
烈風拳を跳び越えてくる空破弾に対応できるだけの余裕がほしいので，できれば中間〜遠距離で闘いたい。

遠距離からの飛翔拳は，そのあと斬影拳がくる場合がある。烈風拳で相殺するより，避け攻撃で飛翔拳をかわして当て身投げを狙ってみたい。

自分から攻める場合は，昇龍弾を封じるために，疾風拳で牽制しておいてから，跳び込んでいこう。

近〜中間距離戦で注意すべきは，強足払いキャンセル烈風拳を空破弾が(無敵時間を利用して)跳び越えてくるうえ，さらにコンビネーションに持ちこまれてしまうことだ。距離が離れていないときは，烈風拳を多少減らそう。

体力が赤くなったら，しゃがみ強キックをキャンセルさせての超必殺技レイジングストームで，空破弾を撃墜するのもいい戦法だ（難度は高いが)。



▲体力ゲージが赤くなれば，空破弾を超必殺技で返すことが可能に

VS ジョー・ヒガシ

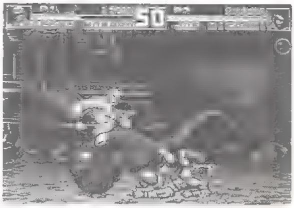
間合いを離して烈風拳で押し，跳び込んでくるヒガシをしゃがみ強パンチや避け攻撃などで確実に撃墜しよう。

こちらからの跳び込みに対してはスライディングがあるので，疾風拳を着地寸前でだして威嚇しておくといい。攻撃しながら前進できるギースの立ち強キックは，反応されると確実に返されるので，烈風拳をガードさせておいてから使って接近しよう。

接近戦になったら，しゃがみ弱キックや立ち弱キックを使ってスライディングを食い止めつつ，キャンセル烈風拳で押していこう。



▲ジャンプ強キックの強いヒガシには当て身投げより撃墜だ



▲連射が効かないものの，ローキックはスライディングに有効

VS ビッグ・ベア

ジャイアントボムには烈風拳，ジャンプ攻撃にはしゃがみ強パンチか疾風拳を当てて，完全に行動を封じてしまおう。とはいえ，烈風拳のタイミングを読まれるとやはり跳び込まれるので，立ち強キックを使ってつねに動きまわり，フェイントをかけたりして行動を読まれないようにしたい。

ベアがスーパードロップキックをタメているようなら，前に跳んでの疾風拳と単独での烈風拳は危険だが，それ

を利用してダブル烈風拳に突っ込ませるのも手だ。烈風拳を立ち強キックで避けて近づいてくるベアには，バックステップや疾風拳で距離をとろう。



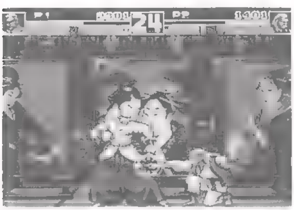
▲ベアの跳び込みには，疾風拳かしゃがみ強パンチで対抗

VS 山田十平衛

烈風拳で十平衛を跳ばせたいが，ほとんどセンベイ手裏剣で相殺される。それでも烈風拳を連発すると，逆に十平衛に跳び込むチャンスを与えてしまうので，立ち強キックなどでいきなり間合いをつめてコンビネーションに持ち込んだり，センベイ手裏剣を跳び越えていく方法もある。

跳び込む場合，ジャンプ攻撃はスライディングで迎撃されるので，疾風拳もおり混ぜておこう。疾風拳を撃つ際も，着地点にセンベイが投げ込まれている場合があるので，遅めに疾風拳を撃つか，ワザと強疾風拳を撃ってゆっくり降下し，回避しよう。

十平衛が跳び込んできた場合は，攻撃が見えている場合のみ当て身投げを狙い，あとはすべてしゃがみ強パンチで返してしまおう。超必殺技が使えるのならそれで決まりだ。画面端あたりから跳んできた場合は，着地点を狙ってしゃがみ強キックを当てればいい。



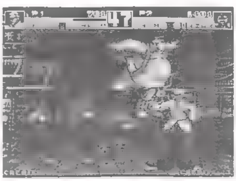
▲十平衛はしゃがみパンチをよく使う。当て身投げも狙えるぞ

VS チン・シンザン

得意の遠距離で闘いたい。烈風拳を跳び越えて襲ってくる大太鼓腹打ちが恐いが，フェイントをかけて大太鼓腹打ちを誘うことができれば，当て身投げなどで迎撃できる。

間合いを詰められた場合，最も警戒しなければならないのが破岩激だ。何しろ当て身投げでとることができないうえ，しゃがみ強キックまでかなりの確率で撃破されてしまう。しゃがみ弱パンチを連打するか，立ち弱キックの目押しで跳ね返そう。また，足のもどりぎわを狙われることがあるので，攻撃は確実にヒットさせ，キャンセルして烈風拳につなぎたい。チンは起き上がりに破岩激を使うことがあるので，転ばせたあとは，ケズれる量の多いダブル烈風拳を重ねておくべし。

中間距離戦で，チンはしばしば飛距離ギリギリのジャンプ弱キックを使ってくる。これは当て身投げではとりづらいので，先読みして疾風拳で落とすか避け攻撃を当てよう。あるいは素直にガードしてもいい。



◀烈風拳連打はアブないが、当て身投げを狙える



▲破岩激は当て身投げではとれない。基本技で迎撃かガードが正解

VS キム・カッファン

烈風拳に対して飛翔脚を使ってくるなら，烈風拳と見せかけてジャンプキックで撃墜したり，当て身投げで投げよう。普通にジャンプ攻撃をしてきたら，しゃがみ強パンチで迎撃だ。

半月斬でケズられたあとに強の足払いをだすと，飛燕斬やバックジャンプからの飛翔脚で返されることが多いので，できれば一瞬待って，キムの動きを見てから行動したい。あるいは，飛燕斬を先読みして上段当て身投げをかまえたり，体力が赤ければガード中に超必殺技を入力しておくのも作戦だ。

接近戦では，でるのが遅い強足払いは返されやすいので，届く距離ならばしゃがみ弱キックを使い，1～2発当てたらキャンセル・ダブル烈風拳を使おう。多くケズれるし距離も離れるぞ。



▲遠距離での烈風拳は飛翔脚を呼ぶのでフェイント程度にダブル烈風拳なら勝てる



▲半月斬をガードしたあと，むやみに攻撃に移るのは危険だ

VS 不知火 舞

舞は動きが速いので，烈風拳を連発すると，素早いジャンプで簡単に跳び込んでくる。高速なジャンプと長い足を生かしてどんどん攻めてくるから，動きを読んで，ひとつひとつ確実に技を返していきたい。

地上戦では，弱足払いや強足払いから烈風拳につないで押していくのが基本となる。また，舞は対空技に龍炎舞を使ってくるので，ジャンプ攻撃と見せかけた疾風拳も効果的だ。ただし，

空中投げには注意。

接近戦でのしゃがみ強キックと烈風拳は，龍炎舞をだされると燃やされるので，あまり使わないほうがいい。また，舞がバックステップしたのを見て烈風拳を撃つと，必殺忍蜂が烈風拳を跳び越えて襲ってくることがあるので，注意しよう。

なお，花蝶扇のあとに必殺忍蜂（超必殺忍蜂）をだしてくるようならば，上段当て身投げで投げてしまえ。



▲上級者の舞は烈風拳を必殺忍蜂で跳び越えるので連射は危険

VS ダック・キング

ダックのダンシングダイブは烈風拳を越えて突っ込んでくる技だが，ガードすれば連続技を入れることができるので，フェイントをかけて誘ってみたり，ダンシングダイブで越えられないダブル烈風拳を使うのもいい。当て身投げを狙うこともできるが，距離をまちがえると，ダンシングダイブの攻撃判定が解けたところに当て身を空振りしてしまい，接近を許してしまうぞ。

ヘッドスピンアタックは，立ち弱キックか立ち弱パンチで返すことができるので，それらの技で牽制しておき，ダックの奇襲をおさえておこう。

接近戦に持ち込まれたら，しゃがみパンチをよく使うダックに対しては，中段当て身投げを狙ってみてもいい。接近戦ではダック有利なので，ヘッドスピンを封じる立ち弱キック→キャンセル烈風拳で間合いを離したい。



▲ヘッドスピンアタックはしゃがみ弱パンチか立ち弱キックで迎撃

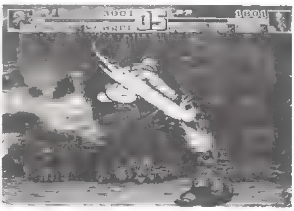
なお，体力が赤くなったダックのジャンプ攻撃には，当て身投げは絶対に禁止。たとえ相打ちになろうとも地上に降ろすことだけは避けよう（着地後の超必殺技が恐いので）。

VS タン・フー・ルー

烈風拳で押していき，跳んできたらしゃがみ強パンチかしゃがみ強キックで撃墜する。ただし，タンがジャンプ弱パンチで跳んできた場合，しゃがみ強キックは通用しないので，立ち弱パンチか当て身投げ，疾風拳で落とそう。

こちらから接近する場合は，ジャンプしてしゃがみ強キックを誘い，疾風拳を当てる戦法も混ぜておくといい。

ふところに跳び込まれたときは，コンビネーションに衝波が混ざっている確率が高いので，多少離れるまではガードしたほうがいい。そのあと箭疾歩で接近してくるなら，しゃがみ強キックを当てるなどして，反撃開始だ。



▲強足払いで迎撃にくるタンには，疾風拳を狙ってみよう

VS ビリー・カーン

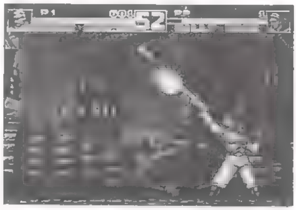
三節棍中段打ちが伸びてくるのに注意しつつ，烈風拳でジャンプを誘い，撃墜する。ビリーが遠距離から跳んできた場合は，垂直ジャンプ弱キックを合わせればいいが，中間距離からの場合，棒が下を向いているジャンプ強キックをだされると，しゃがみ強パンチが相打ちor一方的に負ける。相打ちでもダメージ量で負けるので，当て身投げを早めに入力して対応したい。

中間距離に接近されたら，リーチの長さを利用して攻撃してくるビリーに対して，中段当て身投げが効果的だ。逆に，ギース側から積極的に攻める場合は，烈風拳で相手を固めてから，旋風棍も返せる強力な立ち強キックで，間合いを詰めるのが有効。

なお，突進技を持たないビリーは疾風拳を避ける有効な手段が少ないので，いざとなったらこの技をはさんで，自分のペースに持っていきたい。



▲立ち強キックは攻めの基本技。コンビネーションにつなげよう



▲やや高めの位置からの疾風拳は雀落としすら届かないのだ

VS アクセル・ホーク

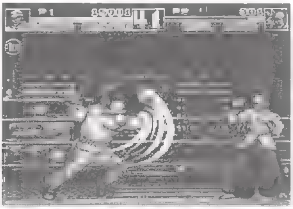
攻めてもいいが，どちらかというと「待ち」を中心に，相手の行動に合わせて迎撃をしていきたい。

烈風拳をトルネードアッパーで応戦してくるなら，タイミングをみて跳び込み，連続技をお見舞いしよう。ジャンプしてきたら，しゃがみ強パンチか当て身投げで撃墜。また，アクセルはジャンプ攻撃を早めにだすので，避け攻撃も狙いやすい。

接近戦では，たいていアクセルダンスでケズリにくるが，これも当て身投げで取れるので，ジャンプ攻撃をガー

ドしたらコマンドを入力し，当て身投げを狙ってみてもいい。また，地上戦では，リーチの長い立ち技を使ってくることが多いので，中段当て身投げが意外に効く。ただし，使いすぎるとしゃがみ弱・強キックが襲ってくるぞ。

超必殺技・アクセルラッシュも，できるなら上段当て身投げでとってしまおう。



▲超必殺技のアクセルラッシュも上段当て身投げで投げすてられる

VS ローレンス・ブラッド

近寄らせるとブラッディサーベルを使ってくるので，なるべく遠距離で闘いたいが，烈風拳を撃ちまくると上空からブラッディカッターが降ってくる。ローレンスがしゃがみガードをしはじめたら，フェイントをかけて当て身投げでとるか，ガード後に投げか連続技を入れよう。

また，ローレンスのジャンプ攻撃は攻撃判定が縦横に伸びているので，迎撃用のしゃがみ強パンチは（すごく）早めにだしておく必要がある。当て身投げができなければ，みずからもジャンプして疾風拳で撃墜するか，ガードするしかないだろう。

中間距離戦では，リーチの長い立ち強キックとブラッディサーベルで，烈風拳はでる前に止められてしまう。うまくタイミングがつかめれば，避け攻撃を狙ってみよう。



◀空中戦はローレンス優位。疾風拳を撃ちつつ離れよう

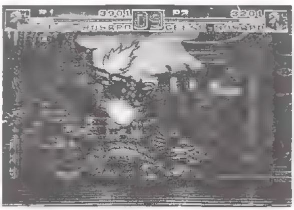
VS ギース・ハワード

お互い守りに入ったら勝負が成りたたないので，攻めていくことになる。ただし，烈風拳よりはジャンプ攻撃(特に疾風拳）を主体にして闘うほうがいい。対応策が，相手よりも高い位置から疾風拳を撃つか，ラインやバックステップで逃げるしかないからだ。

相手から攻め込んできた場合，反撃には立ちorしゃがみ弱キックが意外に効く。攻撃が当たったら，キャンセル烈風拳をだしておくのを忘れずに。狙えるならば，前進してくる立ち強キックに中段当て身投げをキメたい。



▲立ち強キックは当て身投げを警戒してタイミングをズラそう



▲空中戦では疾風拳を活用しての空中制御が重要だ

特殊な技だが，接近戦で基本技（しゃがみ弱キックあたり）をキャンセルしての烈風拳を撃ったあとにしゃがみ強パンチをだしておくと，相手がしゃがみ強キックで反撃してきた場合，逆に迎撃することができる。さらにキャンセル烈風拳でケズってあげよう。

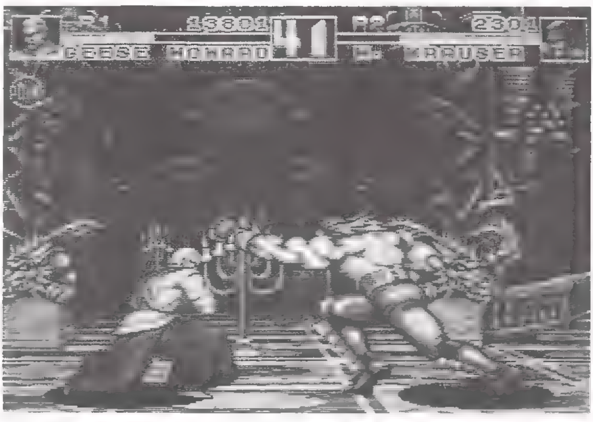
VS ウォルフガング・クラウザー

遠距離戦では烈風拳とブリッツボールの撃ち合いになるが，烈風拳と上段ブリッツボールとは相殺しないので，先に撃ったほうが勝つ。ただし，それを狙うよりも垂直ジャンプの疾風拳でかわすほうが得策と言える。ここでも疾風拳は重要な技で，前に跳び込んでレッグトマホークを誘い撃墜するなど，遠距離での戦闘にバリエーションを与えてくれるぞ。

中間距離では，ギースのしゃがみ強キックよりクラウザーの立ち技のほうが少し射程が長いので，ガードをしっかり固めよう。立ち強パンチに対しては，当て身投げを狙ってみてもいい。

近距離戦にまで持っていければ，クラウザーの攻撃は全体的に遅いので，すばやくだせるしゃがみ弱キックからのコンビネーションで押していける。

クラウザーのジャンプ攻撃にはめくられることも多いが，避け攻撃や，当て身投げで取ることも可能だ。



◀帝王の立ち技の間合いは脅威的。強パンチには注意が必要だ



ヴォルフガング・クラウザー 対戦編

ブリッツボールでプレッシャーをかけろ！

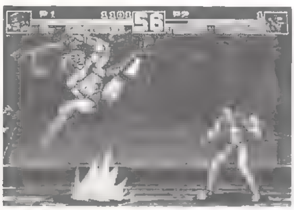
※本文中にでてくるボディプレスとは，斜めジャンプ弱or強パンチのことです

VS テリー・ボガード

遠距離ではブリッツボールを持つクラウザーが有利だが，中間距離では強力な突進技とケズリ・コンビネーションを持つテリーが有利だ。ブリッツボールとレッグトマホーク，立ち強パンチを使いわけ，接近されるのをなんとか防いでいきたい。

ある程度接近してしまったら，ライジングタックルがたまっていないのを見越してボディプレスで跳び込むか，立ち強パンチやしゃがみ弱キック連打で突進技を牽制し，上・下段を混ぜたブリッツボールで再び間合いを広げてしまおう。

中間～近距離では，テリーのしゃがみ強キックはパワーウェーブへつながるので，できれば相打ち覚悟でしゃがみ強パンチを当てたい。バーンナックルがきたら，ガード後投げ返そう。

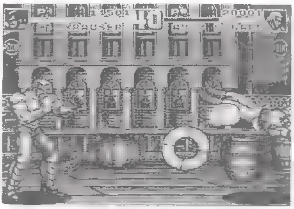


▲不用意なパワーウェーブはレッグトマホークでツブそう

VS アンディ・ボガード

アンディは中間距離からの斬影拳がらみのコンビネーションを得意とする。強・弱おり混ぜた上段ブリッツボールをうまく使って，斬影拳&空破弾をともに封じてしまいたい。ときどき下段を混ぜてアンディをジャンプさせ，強パンチでたたき落とすとなお効果的だ。

警戒したいのは，ブリッツボールを空破弾で跳び越えて（くぐって）コンビネーションに持ち込んだり，飛翔拳で消しておいて即座に斬影拳を打ち込んできたりといった，アンディ特有の攻防一体技の数々だ。ガードにはつねに気を配ろう。



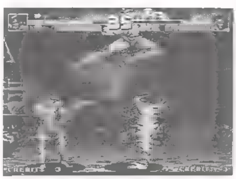
▲上段ブリッツボールは，狙っての強空破弾以外を防げる

VS ジョー・ヒガシ

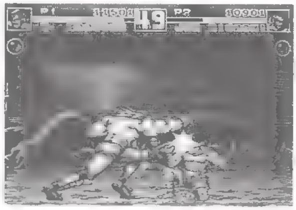
ヒガシはスライディングが強い。下段ブリッツボール，レッグトマホーク，めくり以外のクラウザーの全ジャンプ攻撃を，彼はスライディング一つで返してくるのだ。

というわけで中間距離戦だけは避けねばならないが，望ましいのは遠距離で持久戦に持ち込む戦法。ブリッツボールでひたすら押しつつ，相手のハリケーンアッパーやジャンプに合わせて，レッグトマホークをたたき込もう。

間合いを離せないのであれば，逆に，スライディングをガードしたあとに投げてしまえる近距離で闘おう。立ち弱キックで徹底的に牽制を行ない，しゃがみ弱キック，不意のめくりボディプレス&ブリッツボール，いきなりしゃがみ強キックなどを混ぜて，ヒガシにスライディングの機会を与えず，どんどん攻撃していくのだ。



◀竜巻をうかつに跳ぶと，スライディングのエジキに



▲命中位置の低い立ち強パンチも，牽制の一環として利用すべし

VS ビッグ・ベア

ジャイアントボムがうっとおしい。下段ブリッツボールも抜けられてしまうので，遠距離戦はまともにはできない。むしろ前にでて，ベアの巨体を狙って射程の長い立ち技各種を当てにいくといいだろう。その場合，スーパードロップキックと避け攻撃には注意すること。ちなみに，近距離ならジャイアントボムは強足払いで返せるぞ。

レッグトマホークは，近距離で使うとベアボンバーなどの投げ技を食らうが，対空技としての利用や，中間距離



▲下段ブリッツはジャイアントボムには当たらないのだ

で足先を当てるだけなら関係ない。

このほか，めくりでの跳び込み，立ち弱キックからのコンビネーション攻撃など，帝王得意のパターンを忘れずに使っていこう。



▲帝王の長い足は，多少遠くてもジャイアントボムを止められる

VS 山田十平衛

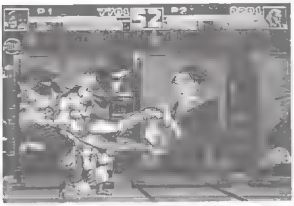
ブリッツボールはスライディングでかわされてしまう。センベイを打ち消すために使うのならばいいが，中間距離でうかつに撃つと，くぐられたうえ転ばされてしまうぞ。

遠距離で戦っていると，十平衛のセンベイ＋スライディングがうっとうしいので，開き直って，接近戦を挑むのもいいだろう。その場合，基本となるのは立ち弱キック連打である程度はじきだし，キャンセル下段ブリッツボールでケズるパターン。スキあらばこれを行ない，十平衛が強引に接近してくるようなら，めくりボディプレスからのコンビネーションをお見舞いするといい。ただし，距離に関係なくいきなり跳んでくるセンベイには注意したい。

また，十平衛が近距離でしゃがみ弱パンチを使うタイミングが読めたら，当て身投げを狙ってみよう。



▲しゃがみパンチを読んだら，当て身投げを利用するのもいい



▲十平衛は近づいてくるので，踏み込んでめくり攻撃を狙おう

VS チン・シンザン

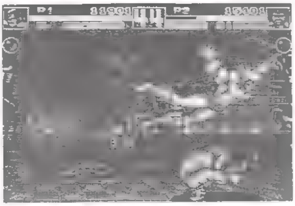
遠距離から投げる下段ブリッツボールは，タイミングしだいで氣雷砲の下をくぐってチンに命中する。チンの動きを見ながら断続的に撃ち，跳んできたらすかさずレッグトマホークか立ち強パンチで撃墜しよう。

レッグトマホークは，ガードされたあとに破岩激をだされたらただの役立たずなので，できればチンが前進したところにすかさず使いたい。チンの必殺技のタメはまず間に合わないので安全だ。仮にチンが投げにきても，先に投げられるぞ。

接近されてチンのペースに持ち込まれそうになった場合は，いきなりボディプレスを仕掛けるのが有効だ。破岩激で返されることが滅多にないうえ，チンのライン飛ばしも（素早くだされない限り）食らわないので，スキあらば使ってみたい。中間～近距離でチンのペースになると，氣雷砲やコンビネーションがなかなかキツく，スキをついて相打ち覚悟の強攻撃をだすか，ガードに徹することになる。



◀下段ブリッツは氣雷砲の下をくぐる強力な攻撃だ



▲ボディプレスは破岩激にもかなり強い。近距離で使おう

VS キム・カッファン

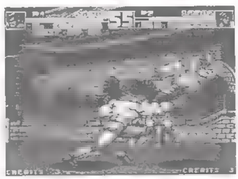
接近戦の専門家・キムに近づかれると苦戦はまぬがれない。基本に忠実に，遠距離から上下・強弱のブリッツボールを撃ちわけて，跳んできたらすかさずレッグトマホーク。相打ちでも気にせず使おう。ちなみに，下段ブリッツボールは強半月斬に対する威嚇になり，上段ブリッツボールはジャンプ（含む飛翔脚）に対する威嚇になるので，キムの動向を見て撃ちわけていこう。

中間距離からのキムの跳び込みを防ぐためには，射程の長い強パンチを活用したい。近距離に入られたら，立ち弱キックで追いだしたいところだが，キムには飛燕斬やバックジャンプ飛翔脚もあるので，パターン化は危険だ。また，ボディプレスは半月斬も押しつぶせるので，これも活用していきたい。

ときどきライン移動を使うキムがいるが，接近を許すと面倒なので，自分も転がって追いかけるべし。



▲飛翔脚はレッグトマホークか，遠めなら上段のブリッツボールで迎撃



◀「動きそうだ」と思ったらすかさず立ち強パンチの一撃を

VS 不知火 舞

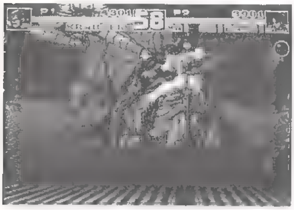
接近戦に持ち込まれるのは避けたい。

遠距離では，下段ブリッツボール連射で押していくのだが，跳ばれたタイ

ミングによっては，対空技は伸びきる前に舞のジャンプ強キックでツブされてしまう。この場合は，ジャンプ弱キックで迎撃を狙おう。

中間距離になったら，前進して立ち弱キック主体のコンビネーションに切り替える。弱や強の足払いも使っていきたい。跳び込むのは，まず龍炎舞で落とされてしまうので危険だ。

舞の超必殺技・超必殺忍蜂をかわすには，バックジャンプ弱キックが最も確実。ただし，下段ブリッツボールを無敵時間を利用して抜けられた場合は，ガードするしかなくなる。

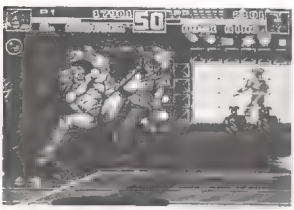


▲舞のジャンプ攻撃は下方に強い。舞より高い位置にいこう

VS ダック・キング

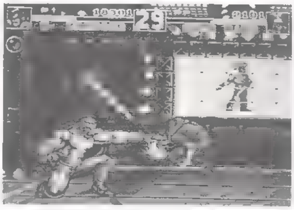
遠距離で下段ブリッツボールを撃ち，跳んできたらすべて強レッグトマホークで撃墜するのが理想ではある。だが，少しでも距離が縮まっていると，下段ブリッツボールをニードルローでくぐられたあげく，転ばされてしまう。

中間～近距離では，ダックは素早い動きを利用してフェイントを連発しながら攻撃してくるため，受けに回って返し技に徹するのはキツい。むしろこちらから攻め込み，立ち弱キックをメインに押していくほうがいい。ただし，読まれると攻撃はすべてブレイクストームで返されるので慎重に。



▲下段ブリッツで跳ばせて，レッグトマホークの黄金パターンもできなくはないが…

ダックの体力減少時には，超必殺技・ブレイクスパイラルが追加されるので，さらに慎重にいこう。



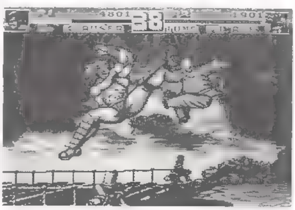
▲しゃがみ弱パンチはヘッドスピンアタックを落とせるのだ

VS タン・フー・ルー

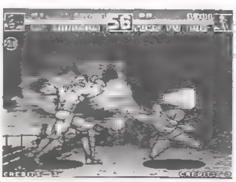
遠距離では基本どおり，ブリッツボールでプレッシャーをかけ，跳んできたらレッグトマホークやジャンプキックなどで撃墜すればいい。

中間～近距離では，突き放すように攻撃を当てていく。めくり気味のボディプレスによる跳び込みも有効だが，あまり接近ばかりすると攻撃と攻撃の間に烈千脚や強足払いが襲ってくる。わざわざこちらから相手の得意な間合いに入っていく必要はない。

なお，タンがライン移動を活用するようなら，レバーで行なうライン移動か，うしろにレバーを入れつつのライン攻撃でこちらも移動しよう。



▲タンは空中戦に弱いので，レッグトマホークが真価を発揮する



◀上段ブリッツボールを読まれると前疾歩で跳び込まれるぞ

VS ビリー・カーン

遠距離からの三節棍中段打ちに対抗するため，ブリッツボールは下段を主体にしたい。跳んできたときの迎撃は，立ち弱 or 強キックあたりが適当。

遠距離を維持できれば十分に優位を保てるが，ビリーは対空攻撃が弱いので，スキを見てキックで跳び込み，弱キック連打からキャンセル下段ブリッツボールなどのコンビネーションでケズるのもいいだろう。

ただし，このとき気をつけなくてはいけないのが，ビリーの弱攻撃を受けたり，転ばされてはいけないということだ。そのあとビリーに立ち弱パンチを当てつづけられると，必殺技を含めたほとんどの攻撃を封じられてしまう。こうなったら，バックステップでも何でも使って，とにかく逃げだしたい。



▲やや遠めの対空は弱・強キックでも可。距離に応じた技をだそう

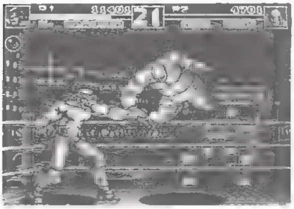
VS アクセル・ホーク

距離を離して，下段を中心にブリッツボールで攻撃し，跳んできたら立ち強攻撃やライン飛ばしで迎撃する……この基本戦術の繰り返しだけで，勝負の流れを握れる。

距離が詰まってしまったときは，立ち弱キック連打→キャンセル下段ブリッツボールのコンビネーションで突き放してしまおう。相手のペースに巻き込まれた場合は，スキを突いて強足払いあたりで転ばしたのち，同様の方法で突き放したいところだ。なお，アクセルのジャンプ強パンチは，高い位置でガードするともう一度当たる２段攻撃なので，防御するときは気をつけて

立ちガードしよう。

奥のラインがあるクラウザー・ステージでは，アクセルはラインを利用して近づいてくることが多い。ライン攻撃で跳んできたら，避け攻撃やバックステップで回避し，前記のコンビネーションで突き放そう。



▲立ち強パンチ＆キックで跳び込みさえ防げば優位は確実だ

VS ローレンス・ブラッド

間合いを開くにこしたことはないが，遠距離はローレンスの強のブラッディサーベルとブラッディカッターの間合いでもある。ブリッツボールの間隔を読まれるとどちらかがくるので，ランダムに攻撃していきたい。ちなみに，上段ブリッツボールが当たるからといって，ローレンスがしゃがみ防御の姿勢のときも撃ちつづけていると，ブラッディスピンが跳んでくるぞ。

距離が近づいた場合，攻撃の速度ではほぼ互角，攻撃力や射程ではややこちらが上だが，ローレンスはその差をブラッディサーベルで補ってくる。見せ技に引っかかってサーベルで刺されたり，また，立ち技に気を取られてスライディングで転ばされないように。

対空技には立ち強パンチを使いたいが，ローレンスのジャンプ攻撃は射程が長く，特に遠くからのジャンプパンチへの対処はむずかしい。相打ち覚悟で早めに弱レッグトマホークか，近ければ食らい投げもいいだろう。

ローレンス・ステージには奥のラインがないので，超必殺技のカイザーウェーブも活用していこう。

VS ギース・ハワード

遠距離で飛び道具の撃ち合いになった場合は，上段ブリッツボールが烈風拳と相殺しないことを利用して，強ブリッツによる相打ちも狙っていこう。ダメージ差で有利だ。

ギースが跳んできた場合にレッグトマホークで撃墜を狙うと，疾風拳で逆に迎撃されることがあるので注意したい。ガードか攻撃か迷うなら，跳んだのを見た瞬間にジャンプキックを当てにいくのも手だ。とにかく，接近されるとギースのペースで押されるので，それだけは避けておきたい。

こちらから跳び込んで接近するのは，多彩な対空技が待っているので少々キビシイ。それでも接近したいなら，烈風拳のタイミングを読んで強レッグトマホークを仕掛けてみるといいだろう。

中間距離になったら，ギースの基本技が届かない距離から，強足払いと立チを当てていくのがベストだ。ただし，立ち強パンチに当て身投げを合わされないように。

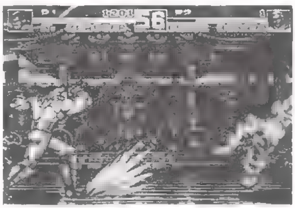
VS ヴォルフガング・クラウザー

帝王同士の対決は，中間距離付近での強攻撃と必殺技の応酬となる。お互い相手のスキをついて攻撃するわけだが，それぞれの技の間合いを知り，届くギリギリの距離でだすのが最も効果的な闘いかただ。

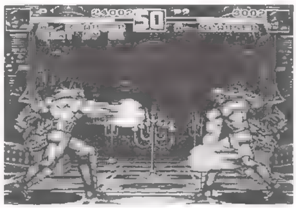
ジャンプで跳び込む場合，ボディプレスだとガード投げを食らう可能性が高いので，射程ギリギリからのジャンプキックをメインにしたい。

画面端に追い詰められた場合，相手は通常立ち強パンチor弱キック→キャンセル・ブリッツボールをだしてくるので，当て身投げが意外に効く。成功すれば逆に相手を追いつめられるぞ。

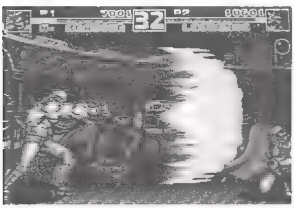
上段のブリッツボールは，しゃがんで何か技をだしていると当たらずスリ抜けるので，うまく使ってダメージを減らそう。下段を多用する相手にはレッグトマホークを当てて，コンビネーションに持ち込みたい。



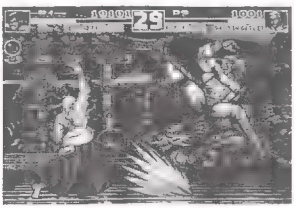
▲相打ちを狙って上段のブリッツボールをどんどん撃とう



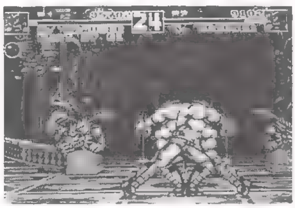
▲帝王には大技でたたみかけるのが基本。押し負けないように



▲奥ラインがないステージではカイザーウェーブが超強力だ



▲たまにはレッグトマホークで跳び込んでみてもいい



▲端に追いつめられたときは，当て身投げも狙っていこう

餓狼SP基礎用語辞典

【相打ち】互いのキャラが攻撃を仕掛けあい，どちらもダメージを受けてしまうこと。

【赤くなる】体力が1／4以下になると，ゲージが赤く点滅すること。超必殺技が使える状態を意味する。

【起き上がり】転んだ状態からニュートラル状態に復帰する瞬間。

【重ねる】相手の着地や起き上がりに対し，あらかじめ攻撃を仕掛けておくこと。攻撃判定が残る技で仕掛けておくのが有効。

【固まる】防御をした直後の，動けなくなっている状態。

【奇襲技】相手が予知しづらい攻撃。対2P戦にのみ適用される。

【気絶】 (→P.16)

【基本技】立ち，しゃがみ，ジャンプの状態で，ボタンを一つ押すだけで仕掛けられる攻撃のこと。

【キャラ勝ち】そのキャラの性能上，相手キャラとの相性がいいこと。

【キャンセル】 (→P.17)

【距離】相手キャラとの位置関係。基本的に左右の間隔だけを指す。＝間合い。間合いは以下の4種類に分類される。至近距離：投げ技の有効範囲。近距離：基本技が届く。中間距離：ジャンプ攻撃がギリギリ当たる。遠距離：飛び道具か突進技以外の攻撃は届かない。

【くぐる】相手のジャンプ攻撃を察知し，その下を走り抜けること。

【食らい投げ】ジャンプ攻撃をワザと食らい，投げ技で反撃すること。失敗すると連続技のエジキになるので，状況判断力が問われる。

【食らう】攻撃をガードできず，ダメージを負ってしまうこと。

【ケズれる】必殺技をガードしても，少し体力が減ってしまうこと。

【硬直時間】攻撃や防御をしてから，ニュートラル状態にもどるまでの時間。その間は移動などの行動ができない。

【コマンド】必殺技の操作手順。

【障害物】ステージ上に設置されているもので，攻撃を食らって吹き飛んだり，ライン移動したキャラが触れると壊れるようになっている。

【吸い込む】遠めの間合いから投げ技が成功した状態を形容したもの。

【スカす】攻撃がギリギリの間合いで空振ること。ワザと攻撃を空振らせて，相手が萎縮（いしゅく）しているところを投げる技を「スカし投げ」と言う。

【相殺（そうさい）】相手の飛び道具に，特定の必殺技を当てて消すこと。

【対空技】地上にいるキャラが，空中の相手に対して行なう有効な攻撃。

【だしぎわ】コマンドが終了してから，攻撃がでるまでの時間。特定の必殺技以外，その間は無防備になる。

【打点】攻撃を当てる高低差。

【ダブルKO】相打ちによって互いの体力が同時にゼロとなること。

【○段攻撃】連続技において，何回攻撃を当てたかを表現する方法。○には回数分の数字が入る。

【着地技】ジャンプや吹き飛んでからの着地時に必殺技を仕掛けること。

【超必殺技】 (→P.9)

【つながる】攻撃を食らってからニュートラル状態にもどるまでに，つぎの攻撃が当たること。

【同時押し】複数のボタンを同時に押すこと。「AB同時押し」といった表記をする。

【跳（と）び退（の）き】 (→P.14)

【突進技】高速移動（空中移動）で体当たりを仕掛ける技の総称。

【飛び道具】キャラの腕から発射する気功弾などの総称。

【ドロー】時間切れのときに，互いの残り体力が同じだった状態。

【投げハメ】反撃しづらい間合いやタイミングで投げ技を仕掛けること。

【ニュートラル】レバーをどの方向にも入力していないこと。

【残る】基本技で仕掛けた手足（攻撃判定）が，しばらくの間，そのまま存在していること。

【昇り】前方ジャンプの直後に攻撃すること。なお，後方ジャンプの場合は逃げと表記する。

【パーフェクト】自分の体力を一切減らさずに勝つこと。

【バックステップ】＝跳び退き

【ハメ技】回避しづらい攻撃の総称。

【判定】時間切れとなった場合，残り体力の多いほうが勝ちになる。

【必殺技】 (→P.8)

【吹き飛ぶ】 (→P.15)

【暴発】意図せずに必殺技や跳び退きがでてしまうこと。

【待ち】一定位置でしゃがみ，ひたすら牽制（けんせい）をし，相手が攻めてきたら反撃する戦法。

【見切り】相手の得意とする攻撃のリーチを察知し，ギリギリ届かない位置で回避しつつ，攻撃すること。

【無敵】キャラの姿は見えるが，攻撃を一切受けない状態のこと。倒れているとき，特定の技を使用したときなどに存在する。

【無敵から無敵】無敵状態が解除されると同時に無敵技を仕掛け，無敵状態を継続させること。

【目押し】ボタンを押すとき，適当に連打するのではなく，タイミングよく1回ずつ押していくこと。もともとは，パチスロの専門用語。

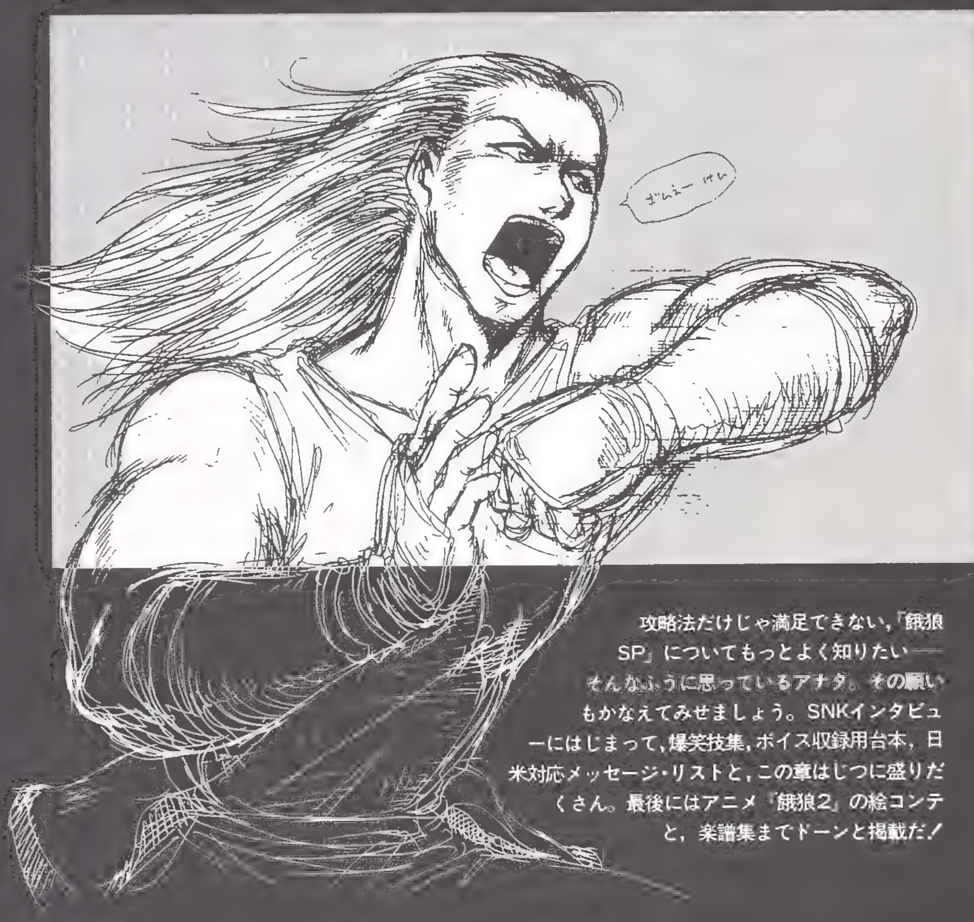
【めくる】相手を跳び越えながら攻撃を行なうこと。(→P.15)

【連続技】 (→P.18)

第5章

餓狼ファン涙モノの企画がたっぷり！

It's a 餓狼ワールド



攻略法だけじゃ満足できない，『餓狼SP』についてもっとよく知りたい――そんなふうに思っているアナタ。その願いもかなえてみせましょう。SNKインタビューにはじまって，爆笑技集，ボイス収録用台本，日米対応メッセージ・リストと，この章はじつに盛りだくさん。最後にはアニメ『餓狼2』の絵コンテと，楽譜集までドーンと掲載だ！

はじめて明かされる秘話が続々！

「餓狼SP」SNKインタビュー

大阪・江坂にあるSNK本社を訪ねて，『餓狼SP』に関するお話をいろいろとうかがってみたぞ。取材班を大爆笑させた数々のおもしろい話をみなさんにもご紹介しよう。



インタビューに答えてくださった人

●M氏……『餓狼』開発チームの総監督。
●T氏……企画担当。『餓狼』シリーズには最初から関わっている。
●K氏……オブジェクト（キャラクターなどのこと）担当。『2』のチン，『餓狼SP』のクラウザー＋三闘士などを描く。
●Y氏……企画サブ。アクションの設定，アルゴリズムの調整などを行なう。
●S氏……背景担当。『1』で3エリア，『2』で3エリア，『SP』で追加分2エリアを描く。
●O氏……オブジェクト担当（『1』から）。ベア，キム，タンを描く。

『餓狼SP』はこうして誕生した！

――どのような理由から『餓狼SP』を開発することになったのでしょう？
T：ユーザーの間で人気の高い『餓狼伝説』の特別版を作ろうということになったんです。使えなかったキャラを使えるようにして，操作性も向上させる，という基本方針のもとに企画を立てはじめました。
――格闘ゲームは，どういった手順で作っていくのですか？
T：はじめに登場するキャラクターと，そのキャラの技が何流なのか（流派）を決めていきます。そして，このキャラにはこういう動きをさせよう，必殺技はこんなものにしよう，と考えていきます。

企画者の間でそういったことが決定したら，オブジェクト担当の人たちと話をして，「こういう動きにしたいんですが，どうでしょう？」とミーティングを行ないます。その席で，こうしたほうがおもしろいといったアイデアが，オブジェクトの人からもドンドンでてきて……といった感じでキャラクターが完成していきます。

それに並行して背景の色づけがあります。ミーティングを重ねて，背景のイメージができた時点で，ドット打ちに入る。そして，プログラムもどんどん組んでいくんです。今回は『2』を土台にしていたので，わりとやりやすかったですね。

チンは描いた人がモデルだった！

――格闘ゲームのキャラクターを描くときに注意されているのは，どんなことですか？
K：カッコよくないといけない。やっぱり，闘っている感じがしないと。
T：動きを研究するために，格闘技の本を見たり，実際に試合を見たりしましたね。自分でやったりもしますよ。
K：いちおう，チンは自分がモデルなんですよ。大太鼓腹打ちのポーズなんかも自分でやりました（笑）。トイレに行くと，デザイナーが鏡の前でポーズをとってたり，筋肉を描くときも袖をまくって観察したり，なんてこともありましたね。
――動きのパターンというのは，一つのキャラにつき，どれくらい作られているんですか？
K：チンの場合は，100パターン強ぐらいでしたね。多いときは，200パターンくらい描いている人もいます。
――1キャラを描くのに，だいたいどのくらいの期間を要しているんですか？
O：個人差はありますけど，ラフから完成までだいたい半年。早くて3～4か月ですね。
――苦労して作ったキャラが画面で動いて，なおかつ使ってもらえれば，感慨深いでしょうね？
K：……使ってもらえればいいんですけどね。なかなか不人気なヤツもいるので。私のチンのように（笑）。
――これは自信があるぞ，っていう動きはありますか？
Y：ダックのダンシングダイブ。
T：SNKでは「ラビン・ユー」って呼ばれている技ですね（笑）。

Y：あれが，一番イメージどおりにいきましたね。映画の「サタデーナイトフィーバー」で，ジョン・トラボルタがディスコで「ガーッ」とやってるシーンをイメージしたんです。
O：私の場合は，できるだけアクションのリアルさを見てもらおうとしています。たとえば，キムの技は，実際にできそうなものだけを選んでいます。
T：キムは，韓国からビデオや本を送ってもらって，それを見ながらデッサンしてましたものね。

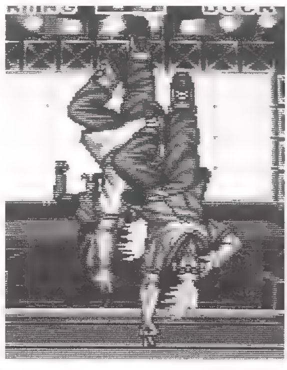
コンピュータのアルゴリズムについて

──今回は，対コンピュータ戦がむずかしいという声が聞かれますけど……。
T：最初のアルゴリズムを作ったときに，易しいって声が多かったんですよ。まあ，ユーザーの技術レベルも上がっているし，このくらいなら大丈夫だろうということで今の難易度にしました。
──コンピュータはどのように思考をしているんですか？
T：『2』とは根本的にあまり変わっていないんですが，パンチからキックまで，プレイヤーのありとあらゆる攻撃に対して，コンピュータ・キャラがどういった反応をするかというのを設定してあります。データ量があまりに膨大なので，『2』では紙にまとめておいたんですが，今回は企画者が直接データ入力を指示していきました。
──プレイヤーが何もしないときは，どのように行動させるんですか？
T：基本的には，そのキャラの特徴をだす攻撃をさせます。たとえば，ギースなら強キックやしゃがみ弱パンチを中心に……といったカンジです。
──超必殺技は，ちゃんと条件を満たさないとださなくなりましたよね。
T：そうです。前作では，アンディが試合をはじめた直後に超裂破弾をしてきたりしたんですけどね(笑)。あと，タメ系の必殺技は，ちゃんとタメてからださせるようにしたかったんですけど，そうするとコンピュータがメチャメチャ弱くなるので，ダイレクトにださせるようにしました。
──ユーザーがCPUパターンを見つけたりしますが，あれは事前に想定されたものなのですか？
T：ある程度プレイヤーが勝てるように弱くしている部分はありますけどね。これ以上は攻めてはいけない，といった調整はしています。

それと，同じキャラでも，1人めに登場した場合と，4人め，8人めに登場した場合とでは，動きが全然ちがうんですよ。また，初期設定のレベル(EASY，HARDなど）に合わせて，攻撃力が上がったり，より強い技で返すようになっています。
──ものすごく膨大なデータが入力されているわけですね。
T：ただ，ほとんど眠らずに作っていたので，これだけあると，どのレベルをいじったのかわからなくなるときがありまして(笑)。試しにやってみたら，8人めで登場したときよりも，1人めのほうが強かった，なんてこともありました。
──世間では，『餓狼SP』のコンピュータ・キャラには学習機能がある，なんてウワサもたっているんですが。
O：うーん，実際には学習機能っていうものは入っていないんですけど，そう感じるくらいの量のデータが入力されていることはたしかですね。
──ネオジオ版のランクは，どういった基準で設定されているんですか？
T：まず，ビギナーは家庭用ということで，頭の悪い行動をするデータを多めに入れておいて，イージーは，頭は悪いけど反応が早く……という感じに設定していきました。エキスパートは，こんなレベルでは勝てないだろう，というものを入れてあります。

リョウの代わりに候補に上がっていたゲストキャラ

──今回は隠れキャラがいろいろ登場しますが，これはどんな理由で？
T：プログラマーが遊びで入れたんですよ。忙しいのに「こんなの入れたらおもしろいでしょうね」って言いながら……ボクらも見て見ぬふりしていたわけですけど(笑)。ただ，あまりの多さにワケがわからなくなったので，おもしろいものだけを残すようにしました。
──今回は，最後にリョウ・サカザキが登場しますけど，『餓狼伝説』と『龍虎の拳』はストーリー的につながりがあるんでしょうか？
T：まったく関係ありません。これはもう，スペシャル版ということで，直接の関わりはないですね。ただ，デザインに関しては，『龍虎』でリョウを担当した人にお願いしました。
──リョウ以外に候補にあがったキャラはいるんですか？
T：最初，ハンゾウ(『ワールドヒーローズ』)をだそうかという案もあったんですけど，あれはADKさんのキャラクターですし，やっぱりリョウのほうがおもしろいんじゃないかと。ほかにも，ジャッキー・チェンのような有名人や，ウチの社長を登場させようなんて案もあったんですけどね。誰もわからないのでボツにしました（笑)。
──ボーナス・ステージがなくなったの



は？

T：よりスムーズにゲームを進められるようにしたかったからです。ただし，今回なくしたからといって，今後ずっとなくなるというわけじゃないんですけど。

——今回から連続技が入るようになったのは？

T：爽快感をだすようにしたかったからです。ただ，強の攻撃ほど，当てたあとの間合いが離れるので，あまり多くは入らないようにしましたけど。そうそう，連続技といえば，徹夜の作業でキレていたのか，新人の子が「しゃがみ弱パンチ→ラビン・ユー！」って叫びながら，実演していたことがありましたね（笑）。

ギースの必殺技「邪影拳」とは？

——ボツになったアイデアには，どんなものがありますか？

T：テリーのステージで，背景の岩山に大統領の顔がでてきますよね？　あれがロケテスト前のバージョンだと，条件を満たせば三闘士＋クラウザーの顔になったんですよ。ただ，それだと，海外バージョンをだしたときに，アメリカの人たちに何か言われるんじゃないかと。

M：その地域の人に不快感を与えるようなステージというのは，できるだけ避けていこうとしたんです。

T：じつは，その顔のデータは，ロムの中には入っているんですよ。入っているだけで，でてこないんですが。

——ぜひ見たいですね（笑）。

T：あとは，ギースの必殺技で「邪影拳」というのがあったんです。ギースがアンディの斬影拳を見よう見まねで習得した必殺技，という設定だったんですが，ギースは「斬影拳」を「邪影拳」と聞きまちがえていたんですね。ザンエイケン，ジャンエイケン，ジャエイケン……（笑）。結局，時間がなくてカットされてしまったんですが。

K：そうそう，チンの超必殺技にスーパー大太鼓腹落としというのがあったんですよ。大太鼓腹打ちがもっと丸くなって，誰も逃げられないという……。

O：タンは『1』と同じようにデカくなるようにしたかったですね。超必殺技じゃなくて，条件を満たすと大きくなって別のキャラとして使えるようにしたかったんですけど。

——旋風剛拳は当て身投げされるとすぐ小さくなるのが悲しいですね。

O：スライディングでも落ちますからね。どうしようもないですね（笑）。

——やはり，自分が担当したキャラが弱いと頭にきますか？

K：『2』の開発中にチンが弱いって言われたんで，強くしたら，強くなりすぎたり……。

S：十平衛も弱くて，誰も使ってくれないから，センベイ手裏剣を入れたら，メチャメチャ強くなって，こんなのダメだっていうこともありました。

——開発スタッフの中で最強と思われているキャラは何ですか？

O：とりあえずキムですね。飛翔脚のあとにキックがだせるようになったり，ライン飛ばしから半月斬のキャンセルがガンガン入ったりで，強くなった要素ばかりですから。あとはギースですね。完全に使いこなせたとしたら，負けないはずですよ。

——最弱のほうは？

O：たぶん，アクセルでしょうね。

T：……一生懸命作ったのに（泣）。

Y：アクセルにとって，とくにキツい相手は舞ですかね。開発中は舞のスピードについていけなかったんです。

Y：開発途中は，ダックもすごく弱かったんですよ。ヘッドスピンアタックが弱くて，動きも遅かったんです。ダックには飛び道具もないので，動きを速くさせることで対処しました。

——『餓狼SP』に入れられなかったキャラはありますか？

Y：開発の最初のころに，『1』のキャラクターで，ダック・キングとリチャード・マイヤーのどちらを登場させるかという問題がありましたね。

T：結局，ユーザーからのハガキではダックのほうが人気があったので，ダックを入れることになりました。

タン・フー・ルーの13段蹴りって何？

——ボツになった技は？

Y：ボツになった必殺技は数多くあります。たとえば，ローレンスのブラッディフラッシュは『2』のときから案があった必殺技なんですよ。それに，ブラッディカッターってありますよね。あれも最初は手刀突きと言いまして（笑），跳んで相手の頭を突く技だったんです。でも，腕が刺さったあとの処理をどうしようかということで（笑），今の形に落ち着きました。それと，試合開始のときにバラの花を前へ投げて切り裂きますけど，最初は真上に投げてサーベルを突き刺したんです。で，バラを刺したまま試合をしなきゃいけなかったり（笑）。

O：タンに烈千脚ってありますが，最初は「13段蹴り」といって，連続で13回蹴るという技だったんですね。もともと，タンは最初から超必殺技っぽいものばかりを入れていって……という形で進めたんですけど，13段蹴りはちょっと長すぎました（笑）。

——必殺技のコマンドは，どうやって考えているんですか？

T：みんなで話し合って，技を使っている感覚に近いものを入れていくんですけど，やりづらいものがあれば変えていきます。だから，ほとんどの技が4～5回ぐらい変更しないと決まらなくて，逆に1発で決まるのは珍しいんです。

——超必殺技の場合は？

T：「これはできないだろう」と言いながら，そんな感じのコマンドを作るんですが，ホントにできなくて（笑）。ちなみに，ギースとローレンスの超必殺技のコマンドは，ほぼ左右対称に設定されています。



O：超必殺技じゃないんですが，タンの撃放って，なかなかだしづらいって聞くんですよ。あれは，無理に連射するより，タイミング良くボタンを押したほうがでるんです。一時期，「ボタンの右上を押すとでやすい」なんて話がありましたけど（笑）。

——今回，クラウザーの超必殺技はだしやすくて，ローレンスがだしにくいっていうのがありますよね。あれは，どうして差がついているんですか？

T：クラウザーはやりやすいけど，タメが必要だとか，そういったバランスを考えてあります。ローレンスは，最初のバージョンでブラッディフラッシュのコマンドが簡単すぎて，画面端で連発すると相手は何もできなかったんですよ。しかも，ローレンスのステージはライン移動もできないんで，こりゃマズいだろうということで，むずかしくしました。

今，明かされる ダックのヒヨコ(？)の名前

——ダック・キングが頭にヒヨコを飼っていますけど，あれはどういったことから？

T：デザイナーの趣味で(笑)。最初はずっと頭の上にのっていたんですけど，今ではダメージを受けたときなんかにペッとでてきますね。いちおう，あれはアヒルの子らしいんですけど，デザイナーが名前をつけながら作業してましたね。

——なんて名前なんですか？

T：ボクらは，Pちゃんって言うんですけど，本人はジュリエッタと呼んでます。「ジュリエッタじゃないとイヤ」なんだそうです（笑）。

——ほかにも名前がついているキャラはいるんですか？

T：闘牛なんかどうだった？

S：とくにないです（笑）。

T：背景のラフ・デザインのとき，闘牛の代わりに，牛の解剖図が画面内を走り回っていたんですよ(笑)。気色悪かったなあ。

O：話は変わりますけど，ボクらは「避け攻撃」を「よけ攻撃」って言っているんです。でも，いつのまにか「さけ攻撃」になっちゃって……。いま明かされる，避け攻撃の真実（笑）。

『餓狼』シリーズの今後

——『餓狼』シリーズを作るときに，ほかの格闘ゲームを意識したってことはありますか？

T：意識しないと言ったらウソになりますけど……わりと考えることが一緒だったな，というのはありますね。

——おもしろい格闘ゲームの条件というのは何でしょうか？

T：リアルさを追及して，ハデであること。たとえば，気合い弾が飛んでいくのなんかウソですけど，リアルさの中に誇張表現を入れる必要はあると思うんですよ。

K：愛着の持てるキャラがイキイキと動いているってことも重要でしょうね。

——『餓狼伝説』は，今回の『SPECIAL』で完結なんでしょうか？

T：反響しだいって感じですね。

M：そうですね。やっぱり，プレイヤーの支持があれば，今後もやっていこうと思っています。

——ユーザーから，予想できない反響はありましたか？

K：昔から，ちゃんと設定も考えて作っていたんですけど，はじめて身長・体重・血液型，好きな食べ物を聞かれたときは，ビビりましたね（笑）。

T：それだったら，キャラクターやストーリーに応じたものを入れていこうということで，ホア・ジャイはすぐカッとなるからAB型，といった感じで決めていきました。誕生日なんかは，みんな開発者の誕生日をそのまま入れてあるんですよ。ボク（T）がホア・ジャイで，Kがベア，Sがダックで，Oがアンディです。ただ，舞だけはおめでたい日にしようということで，1月1日にしました。

——『2』で，キムの好きな食べ物の欄に書かれていた「イカフェ」って，いったい何ですか？

K：イカフェっていうのは，キムチのイカ版みたいなもので，ほかにもタコフェっていうのもあります。

T：「イカが入っているコーヒー」だろう，なんて言う人もいましたね(笑)。

——ユーザーに人気のあるキャラって誰ですか？

T：テリー，アンディ，ヒガシ，キム，舞，ビリー，ギースあたりですかね。中でもヒガシは，バレンタインにチョコが送られてきたんですよ。担当のデザイナーが食べちゃったんですけど。

——最後にユーザーへの一言を。

Y：人気がないキャラクターとか，いろいろ使ってほしいですね。

S：背景に前作からのちがいがいろいろあるので，見つけてください。

T：自分なりの遊びかたを探しだして楽しくプレイしてください。

K：チンにファンレターを（笑）。

奥義&大道芸 超 情報局

このページでは，『餓狼SP』における便利な情報と，数々のお笑い情報を集めてみた。
キミもぜひ試してみよう／　P.S.お笑い情報のほうは，あまりにくだらなくても怒らないでね。

実用編

ブレイクスパイラルはこう使え！

ダックの超必殺技ブレイクスパイラルは，全投げ技中最高の吸い込み間合いを誇っている。今現在，ダック使いがどのようにしてブレイクスパイラルをキメているのかを紹介しよう。

ちなみに，コマンド入力時の注意点としては，硬直状態が解ける直前にコマンドを入れ，つぎの行動ができるようになってからボタンを押すようにしないとダメだ。いきなりだそうとすると，コマンド中に斜め上の入力があるので，ダックはジャンプしてしまうぞ。なお，コマンドの最後の⬇は，斜め下でも受けつけてくれる。

また，相手が攻撃を食らっているorガードしている状態にあるときは，投げ技ができないようになっているので，ボタンを押すタイミングも重要だ。

●相手の行動に対してキメる場合
・ライン攻撃をガードして
・相手のジャンプ攻撃をガードして
・突進技をガードして

●自分から動いてキメる場合
・空ジャンプをして
・奥ラインで画面端から弱ヘッドスピンアタックでスカして
・ライン飛ばし攻撃をスカして（十平衛とタンのみ）
・遠距離立ち強パンチをスカして（十平衛のみ）
・近距離立ち強キックをスカして
・ニードルローの先端をガードさせて
・ジャンプ弱キック→しゃがみ強キックをガードさせて
・画面端からのライン移動(奥→手前)をスカして
・突進技をバックステップで避けて


◀タンに対してはなぜか手前のラインでしかスカすことができない

ブラッディフラッシュで斬れないものはない!?


◀こんな至近距離でだすヤツはいないかもしれないが，本当に斬れる

ローレンスのブラッディフラッシュは，コマンド自体が長いし，ダイレクトにだそうとすると3回も屈伸運動をする，じつに使いづらい超必殺技だ。しかし，じつはブラッディフラッシュで，相手の強の必殺技を斬り刻むことができるのだ。その方法は，技のでぎわを斬るか，ガードしたあとに斬るかのどちらか。後者の場合は，ガードをはじめるのと同時にコマンドを入力し，硬直が解けたら，すぐにボタンを押せばOKだ。

●ダイレクトに斬れる必殺技
旋風棍／超火炎旋風棍／撃放／旋風剛拳／ビートラッシュ

●ガード後に斬れる必殺技
ライジングタックル／タイガーキック／大太鼓腹打ち／飛燕斬／ダンシングダイブ／ブレイクストーム／スマッシュボンバー／ブラッディサーベル／ブラッディスピン／ダブル烈風拳（至近距離）

当て身投げができる技，できない技

ギースとクラウザーが使える必殺技「当て身投げ」は，体の一部が触れれば相手を投げることのできる恐るべき投げ技だ。

しかし，いかに「当て身投げ」といえども，すべての技を投げられるわけではない。以下で，「当て身投げ」のできない技と，特殊な状況でしかできない技をレポートしよう。

※当て身投げのコマンドは，⬅⬋⬇⬊➡でもOKなのだ!!

●1撃目しかとれないもの
龍炎舞

●2撃目以降からとれるもの
タイガーキック／ダンシングダイブ／強襲飛翔棍（棍棒の先）／ブラッディフラッシュ

●まったくとれないもの
破岩激／ニードルロー／旋風棍／三節棍中段打ち／超火炎旋風棍／ブラッディサーベル

●ライン攻撃について
ライン移動攻撃は普通のジャンプ攻撃と同じなので，基本的には上段当て身投げでとることができるのだが，中には足元を狙ってくるものもあるので，一概にすべてが投げられるというわけではない。

●番外編
絶対にとれないと思っていたローレンスのブラッディフラッシュも，起き

上がりにかぶせてきた場合，最後に剣をしまおうとしたときの腕に3回目の攻撃判定があるので，当て身投げをすることができる。また，タンの撃放は，でているときに近づいていき，当て身を構えるだけで簡単にとれるぞ。

ちなみに舞の超必殺忍蜂のでぎわは地上攻撃の判定なので，中段当て身投げでとることができる。



◀ここがブラッディフラッシュの3回目の攻撃判定。これを当て身投げ！

空中投げできる必殺技



◀半月斬は攻撃がでるまでに時間がかかるから簡単にとれるのだ

実際の対戦の中であまり狙うチャンスがない空中投げだが，じつは以下のようにたくさんの必殺技を投げてしまうことができるのだ。そのほかにも一部の基本技（→P.13）や，ライン攻撃，飛び退き（舞以外）も空中投げすることができるぞ。

●空中投げできる必殺技

ライジングタックル／クラックシュート／空破弾／昇龍弾／超裂破弾／タイガーキック／大太鼓腹打ち／飛燕斬／半月斬／飛翔脚／ムササビの舞（ポール&壁ターン中）／必殺忍蜂／ダンシングダイブ／ブレイクストーム／強襲飛翔棍（上り&下り）／ブラッディカッター／疾風拳

ガードしたあとも避け攻撃がでる？

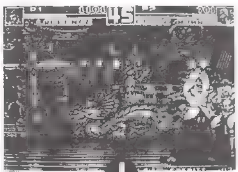
攻撃のフォロースルーが長いものをガードすると，解けたあとに避け攻撃をだすことができる。しかし，そのあとのスキが大きすぎるし，相手に攻撃もヒットしないので実戦での利用価値は低い。

究極の（？）連続技集

ええっ，こんなのがホントに入るのかよ～と思わず叫んじゃいそうな連続技の数々を紹介するぞ。ただし，どれも実戦で活用できるかどうかは……。

●ギース／レイジングストーム2段

しゃがみ強パンチ→レイジングストーム（注意：ローレンス以外には入らない）



◀レイジングストームのコマンドが完成してからアッパーを撃つ



◀レイジングストームの代わりにダブル烈風拳でも可

●十平衛／ダブルセンベイ

しゃがみ弱パンチ→センベイ手裏剣→しゃがみ弱パンチ×2→センベイ手裏剣→しゃがみ強キック

●タン／撃放4段

めくり強パンチ→撃放×3

●チン／めくり氣雷砲4段

しゃがみ強キック→めくり氣雷砲→ライン飛ばし攻撃→牛

●ダック／ビートラッシュ4段

めくり強キック→しゃがみ強パンチ×2→ビートラッシュ

●タン／衝波3段

立ち強キック2段→弱衝波

●アンディ／超裂破弾2段

立ち強キック→超裂破弾

やると嫌われそうな技

つづいては，相手を怒らせてしまいそうなテクニック集だ。

●すかし投げ

技の移動距離を調節することで，当てないように相手の目の前まで移動して，直後に投げる。

できる技：飛翔脚／破岩激／ジャイアントボム／斬影拳／ヘッドスピンアタック／鳳凰脚

●かため投げ

コンビネーションを途中でとめて，吸い込み系の投げ技を食らわす。

できる技：烈千脚／ベアボンバー／ダイナマイトいずな落とし／ダッシュ二本背負い／猫じゃらし

●突進投げ

弱の突進技を当てたら，そのまま前に進み，相手が立ち上がった直後に投げる。

できる技：バーンナックル／箭疾歩

●歩き弱パンチ連発ハメ

立ち弱パンチを当てたあと，相手の硬直が解ける前に少し近寄り，また弱パンチを当てる。それを一定リズムで行ないつづけると，あるキャラでは相手を永遠にハメつづけることができる。

大道芸&珍現象編

踊るアンディ

舞を使ってCPUアンディを画面端へ追いつめ，画面中央付近で，レバーをニュートラルにしてみよう。すると，アンディがいろいろな技をだして踊りはじめる。なぜかは知らないが，舞以外のキャラでやろうとすると途中で殴（なぐ）られてしまう。アンディの愛情表現か？

嵐の弁慶泣かし

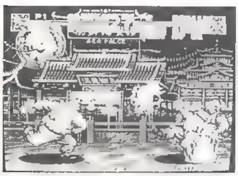
使用キャラは十平衛。起き上がりにパワーゲイザーやスクリューアッパーを重ねられたとき，締め技を使うと，炎や竜巻のグラフィックをすりぬけて，相手に攻撃ができる。アクセルのローリングバスターなどでも，同じことができるぞ。



◀投げ技中は全身無敵なのでこんな現象が起こるのだ

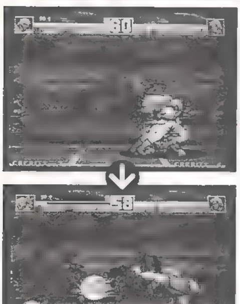
爆雷砲が2発当たる？

チンvsチン戦で，1人が爆雷砲をだしたときに，もう1人が強破岩激をだしてみよう。爆発が2か所で起こって，爆雷砲が2発当たったように見えるのだ。



◀さも2発食らっているかのように見えるが，じつはインチキ

リョウに2秒で負ける方法



◀かまえた瞬間は全身無敵のビルトアッパーに突っ込んで，一瞬で気絶

◀アンディが吹き飛ぶと同時に，虎煌拳が飛んでくる！

使用キャラはアンディ。モードをEXPERTにして，試合開始と同時に弱斬影拳をだすと，ビルトアッパーを根元から3発キメられて気絶してしまう。そこに虎煌拳をぶち当てられて，わずか2秒でパーフェクト負け。

花蝶扇をばらまく

P.94にも書かれている条件を，2人同時に満たすだけ。十平衛を使えばセンベイをたくさんばらまくこともできる。



◀点数調節がむずかしい。最後の攻撃の点数も計算にいれよう

血迷った十平衛 男のケツを触る



◀何を勘ちがいしたのか，ローレンスのケツを触ろうとしている十平衛

イルカになったアンディ

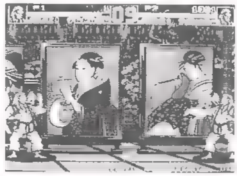
アンディAとアンディBが近距離に寄り，Aが空破弾を撃つ。Bは空破弾をくぐるようにしゃがみ前進をし，Aが着地した直後に空破弾を撃つ。あとは交互にそれを繰り返して端までいくと，イルカの曲芸を見ているかのようだ。

燃えている舞が燃える

超必殺忍蜂ですでに全身炎で包まれている舞が，超火炎旋風棍の炎に燃やされるのは，おかしいんじゃないかと思うんだけど……。どう？

画面内にセンベイを3枚だす

超くだらない技。十平衛vs十平衛で，1人がセンベイ手裏剣を投げたあと，2人で挑発をすると，画面内に3枚のセンベイが現われるのだ。



◀一人でやっても2枚ならだせるので挑戦してみよう

ボイスで遊ぼう

必殺技の中には，仕掛けると，キャラクターがその技名を叫ぶものがある(→P.206)。そうした技を2人同時にだすとどうなるか，知っているかな？　じつは同時に二つのボイスを鳴らすことはできないので，ボイスとボイスがつながって，ヘンな技名ができあがるのだ。ここではその作りかたと実例を載せておく。キミもおもしろい技名を作りだしてみてくれ。

①技のではじめを投げる
例：カイザーボンバー
作りかた：カイザーウェーブを撃とうとしているところをベアボンバーで投げる



◀このポーズのときにコマンドを素早く入れ，ウェーブがでる前に投げる

②挑発キャンセル
例：笑いながらのムササビの舞
作りかた：遠距離でムササビの舞をタメ，レバーを一瞬ニュートラルにしてCボタンを押して挑発をする。すかさずレバーを上に入れて，もう一度Cボタンを押してムササビの舞をだす。そうすると，「おほほ～」と叫びながら舞が跳ぶのだ。

③技を迎撃して技をだす
例：超バーンナックル
作りかた：アンディが超裂破弾の「超……」と叫んだときに，しゃがみ弱パンチで迎撃し，キャンセルでバーンナックルをだす。

全部暗唱できるようになったら，あなたは真の餓狼マニア

日本語版／英語版完全対応
餓狼伝説SPECIAL全メッセージ・リスト



『餓狼SP』のゲーム中に表示されるメッセージをドーンと紹介しよう。しかも，海外バージョン用の英語メッセージと完全対応させてあるぞ。

テリー・ボガード 挑戦メッセージ

1-0	対テリー(同キャラ)用	俺の名をかたるとはいい根性してるぜ。 *You have guts. Too bad. I'm gonna tear them out.*
1-1	対アンディ用	アンディよ，どれだけ強くなったか見せてもらうぜ。 *Show me your stuff, Andy.*
1-2	対ギース用	貴様だけは許すわけにいかねぇ/ *Oooh. You make me so angry, ya big silly.*
1-3	対タン用	タン先生/　手合わせ願います。 *Master Tan. I ask for the honor to bash your face in.*
1-4	その他	久し振りのファイトだから力があり余ってんだ。多少のケガは覚悟しろよ/ *It's been quite a while since my last fight. I'm ready to maul!!*

アンディ・ボガード 挑戦メッセージ

1-5	対テリー用	兄さん/　今日こそ勝たせてもらうよ。 *Today is my day to shine, big brother.*
1-6	対アンディ(同キャラ)用	本物の飛翔拳を教えてやる。 *Prepare yourself for a real HISHO-KEN!*
1-7	対 舞 用	本気でかかってこいよ。 *Come on, pancy. Show me what you're made of!*
1-8	その他	本気でファイトさせてもらうよ。 *Now you've done it! I'm gonna make porridge of ya!*

※対ギース用に1-2を使用。※対タン用に1-3を使用。

ジョー・ヒガシ 挑戦メッセージ

1-9	対テリー，アンディ用	お前等，兄弟そろって目立ちすぎなんだよ。 *You guys sure stick out like a gorilla at a lingerie show.*
1-A	対ヒガシ(同キャラ)用	変なパンツで俺をイメージダウンさせてるのは，貴様か/ *Ruin my image with strange pants, will you!*
1-B	対チン用	私は天才だからな。どっからでもかかってきなさい。 *Any way and anyware you come from, I'll be ready!*
1-C	対 舞 用	女と闘えるとは思ってなかったぜ。 *Whaa! No one said I'd be fighting a girl. Then again, why not?*
1-D	その他	へっへっへ・・・。　嵐を呼ぶ男　只今参上/ *Heh, heh. Tempest Man enters the ring. Whoosh, whoosh.*

※対ギース用に1-2を使用。

ビッグ・ベア 挑戦メッセージ

1-E	対テリー，アンディ，ヒガシ，ダック，ビリー用	生まれかわった俺の力をたっぷりと味あわせてやるぜ。 *Taste the blows of this reborn titan. Ah cha cha.*
1-F	対ベア(同キャラ)用	真似できねえように，ぶっ倒してやるぜ。 *Just so you don't copy me again. I'm gonna crush you.*
1-10	対ギース用	あんたのやり方には，ついていけないぜ。 *Oooh. You make me so flustered.*
1-11	その他	とっとと始めて楽にしてやるぜ/ *Stop whining. One blow and it'll be all over.*

山田 十平衛 挑戦メッセージ

1-12	対 舞 用	やっぱり女の子はよいのう。 *Just as I thought! Padding!*
1-13	対 十平衛(同キャラ)用	ええトシをして人の真似とは笑わせるのう。 *Quiet! You'll enjoy life as a bloody pulp.*
1-14	その他	こう見えてもオニと呼ばれた男。覚悟せいっ/ *Be prepared. I'm known as the demon of destruction.*

不知火 舞 挑戦メッセージ

1-15	対テリー用	あなたがアンディのお兄さんね。そんなに強そうに見えないけどなぁ? *So you're Andy's brother. You don't look so tough.*
1-16	対アンディ用	手を抜かないでよアンディ。 *Don't hold back, Andy. Come on to me.*
1-17	対 舞(同キャラ)用	真似するなら,もっと上品に真似してよ。 *If you're going to copy me, do it with class.*
1-18	その他	女だと思って甘くみると,痛いめに合うわよ。 *Babe!? You're about to sing soprano, pal.*

チン・シンザン 挑戦メッセージ

1-19	対 ヒガシ 用	嵐を呼ぶオメデタイ人もここで終わりでしゅ。 *Tempest man? You're about to meet a high pressure zone!*
1-1A	対チン(同キャラ)用	コピーする悪い人は許しゃないでしゅ。 *I hate imitators.*
1-1B	対タン用	タン先生,お久し振りでしゅ。私の大極拳を味わってくだしゃい。 *Master Tan! Long time, no fight. Come on, Gramps!*
1-1C	対クラウザー用	あなたを倒して,私が暗黒の帝王になりましゅ。 *After I crush you, I will become the Lord of Black!*
1-1D	その他	世界一を名乗るのは,私の大極拳を敗ってからにしてくだしゃい! *If you can handle me, you can beat anybody. Maybe.*

キム・カッファン 挑戦メッセージ

1-1E	対キム(同キャラ)用	本物のテコンドーの恐ろしさを教えてやる。 *I'm about to teach you the terror of Tai Kwan Do.*
1-1F	対クラウザー,ギース用	悪は許さんっ! *Evil makes me want to kill. Conscience prevents me.*
1-20	その他	あなたのウワサは聞いている。是非　私と手合わせ願いたい! *I've heard about you. You don't look like a weenie.*

ダック・キング 挑戦メッセージ

1-21	対テリー用	へっへっ・・久し振りだなテリーよ。もうテメェにゃ負けねぇぜ。 *Heh, heh. Quite a while, Terry. this time I won't lose, I hope.*
1-22	対ダック(同キャラ)用	お気にいりのステップまで真似すんじゃねぇぜ。 *Hey, I never scratch myself there. Stop it! I mitating melonhead.*
1-23	その他	へへっ・・俺のスピードについてこれるかな? *Heh, heh. Too fast for you, huh. I said, too fast for you, huh?*

タン・フー・ルー 挑戦メッセージ

1-24	対テリー,アンディ用	たくましくなったのう。また手合わせできてうれしいぞ。 *Oooh, you're so muscular. It will be a pleasure to tangle with you.*
1-25	対 ヒガシ 用	あいかわらず元気な奴じゃのう。 *Just as ever, spunky to the end.*
1-26	対タン(同キャラ)用	わしの真似をするとは,もの好きもおるもんじゃ。 *Copy me to the most fine detail will you? Okay.*
1-27	対ギース用	お前の邪悪の拳もこれまでじゃ。 *Your fists of evil are about to meet my steel wall of niceness.*
1-28	その他	老いぼれと思って,甘く見ないほうがいいぞ。 *I may be old, but I still have... Hmm, I forgot what I have.*

ギース・ハワード 挑戦メッセージ

1-29	対テリー,アンディ用	貴様の父親と同じように,のたれ死ぬがよい。 *Die like your father, you pinheaded son of an icecream maker!*
1-2A	対ビリー用	どれだけ強くなったのか見せてもらおう。 *Show me how strong you have become, start whenever you're ready. C'mon.*
1-2B	対ギース(同キャラ)用	私の名をかたるとはいい度胸だ。 *Coming up against me takes guts I like guts -- with catsup.*
1-2C	対クラウザー用	フハハッ‥欲しいものは,全て手に入れないと気がすまないタチでね。 *Wah, hah, hah. Not satis fied until you have what you want, Sad.*
1-2D	その他	フフッ‥この不死身のギース様が,貴様を地獄に送ってやる。 *The immortal Geese is about to show you to a very hot place, indeed.*

ビリー・カーン 挑戦メッセージ

1-2E	対ビリー（同キャラ）用	本物のビリー様がお相手してやるぜ。 *OK. No more Mister Niceguy. Eat my pole!*
1-2F	対ギース用	あんたと闘えるなんて夢のようだ。 *Wow! I've always dreamed of kicking your butt.*
1-30	対クラウザー用	あんたの命は，俺が頂くぜ。 *Yes, my friend. I will cure you of the disease called life.*
1-31	その他	久し振りだな。俺のパワーアップした棒術をくらうがいい。 *Eat my power pole, pansy. A nice treat after a long separation.*

アクセル・ホーク 挑戦メッセージ

1-32	対ビリー用	裏切り者め，覚悟しな！ *You traitor. Time to pay the fiddler!*
1-33	対ギース用	サウスタウンを支配した男ギース・ハワードも落ちぶれたものだな。 *The tyrant Geese seems to have flown South. Heh, heh.*
1-34	対アクセル（同キャラ）用	この命知らずめ，叩きつぶしてやる。 *To the archives with you, my foolish friend.*
1-35	対クラウザー，ローレンス用	俺と勝負してくれ。 *Oh, I say, fight, anyone?*
1-36	その他	今から地獄の10カウントを聞かせてやる！　覚悟しな！ *Put up your dukes. You're 10 counts from Hell.*

ローレンス・ブラッド 挑戦メッセージ

1-37	その他	貴様の鮮血で，俺のマントをより真紅に染めてやろう。 *I'm going to die my cape with your blood. Grisly, huh?*

※対ビリー用に1-32を使用。 ※対ローレンス（同キャラ）用に1-34を使用。
※対ギース用に1-33を使用。 ※対クラウザー，アクセル用に1-35を使用。

ヴォルフガング・クラウザー 挑戦メッセージ

1-38	対ビリー用	私に逆らうとは愚かな奴だ。 *To oppose me is to listen to Madonna at a celibacy meeting!*
1-39	対ギース用	血は争えんようだな。 *Blood is thick, but syrup's thicker. Think about it.*
1-3A	対アクセル，ローレンス用	私の真の力を教えてやる。 *Stand back! I'm going to show you all my power.*
1-3B	対クラウザー（同キャラ）用	暗黒の帝王は一人でよい。 *There's only room enough for one Load of Black.*
1-3C	その他	私が最強なのだ。貴様では勝負にならんよ。 *Challenge me, ya hot spunk, kid. I hate spunk.*

テリー・ボガード 勝利メッセージ

2-0	対アンディ用	強くなったなアンディ。次はかなわねぇかもな。 *Oh, Andy. You've become so strong. Not!*
2-1	対タン用	タン先生！　ありがとうございます。 *The pleasure was mine, Master Tan.*
2-2	対ギース，クラウザー用	二度と俺の前に姿をあらわすな。 *Don't come round here no more, no more. Doo wah.*
2-3	その他（同キャラ含む）	悪いが今日は絶好調らしい。 *Wubba, wubba. I'm in the pink today, boy!*

アンディ・ボガード 勝利メッセージ

2-4	対テリー用	どうだい兄さん。もう負けないよ。 *How about that, big brother. Just call me "invincible."*
2-5	その他（同キャラ含む）	だいぶカンを取り戻せたよ。 *I sure have gotten the old stuff back.*

※対タン用に2-1を使用。※対ギース，クラウザー用に2-2を使用。

ジョー・ヒガシ 勝利メッセージ

2-6	対テリー，アンディ用	今日からジョー伝説でいくから，よろしくなっ！ *The legend of Joe Higashi expands. Soon to be a major motion picture.*
2-7	対ギース，クラウザー用	ダメダメッ。そんなに力んでちゃ，この俺様には勝てねぇぜ。 *No, no, no! You still aren't fit to lick my shoe soles.*
2-8	その他（同キャラ含む）	がっかりするなよ。俺が強すぎるんだ。 *Cheer up. I'm just too strong for you!*

ビッグ・ベア 勝利メッセージ

2-9	対ギース，クラウザー用	テメェもはやく改心するんだな／ *Change your soul or at least your shoes. P.U.!*
2-A	その他（同キャラ含む）	チョット本気だしすぎたみてぇだな／ *Whops! I hope that heals all right.*

山田 十平衛 勝利メッセージ

[illegible]	対ギース，クラウザー用	わしに比べりゃまだまだヒヨッコじゃわい／ *Compared to me. Sorry you don't compare to me.*
[illegible]	その他（同キャラ含む）	どうだっ／　オニの山田はまだまだ健在じゃ／ *For an old geezer, I'm one tough dude.*

不知火 舞 勝利メッセージ

2-D	対アンディ用	ごめんなさいアンディ／ *Sorry, Andy!*
2-E	対タン，十平衛 用	おじいちゃん大丈夫？ *Dear, Are you okay, Gramps?*
2-F	その他（同キャラ含む）	だからいったでしょ。女を甘く見ちゃいけないって。 *I told you. No one calls me babe without paying for it.*

チン・シンザン 勝利メッセージ

2-10	対 ヒガシ 用	あなたクチばっかりでしゅねぇ。 *As I thought, all talk, no talent.*
2-11	対クラウザー用	これで私が暗黒の帝王でしゅ。 *Just call me Load of Black.*
2-12	その他（同キャラ含む）	フゥウ・・・。気を使いしゅぎてお腹ペコペコでしゅよ。 *All this violence is giving me appetite.*

キム・カッファン 勝利メッセージ

2-13	対ギース，クラウザー，ビリー，アクセル，ローレンス用	今日から私が教育してやる。 *From today, you can call me teacher.*
2-14	その他（同キャラ含む）	ウワサどおりの強さだ。また手合わせできることを楽しみにしている。 *As strong as the rumors say. Until we meet again.*

ダック・キング 勝利メッセージ

2-15	対テリー用	借りは返したぜ。 *My debt is repaid.*
2-16	その他（同キャラ含む）	ケンカで負けるわけにゃいかねぇんだよ。 *Me lose? Impossible.*

タン・フー・ルー 勝利メッセージ

2-17	対テリー用，対アンディ用	強くなったのう。だんだん本物の狼になってきよったわ。 *You've become a true fighting wolf! Ah-oooh!*
2-18	対ギース用	あいかわらず，お前の殺気はたいしたものじゃ。 *Still have that killer instinct, Hoh.*
2-19	対クラウザー用	寒気がするほど恐ろしい奴じゃ。 *Wow, that was a close one, I'm still shaking.*
2-1A	その他（同キャラ含む）	世の中強い奴はおるもんじゃ。 *Are there no strong people in this tiny world?*

アクセル・ホーク 勝利メッセージ

2-1B	対クラウザー用	今日から俺がNO.1だ。 *From today just call me no.1. Sweet Buns is fine, too.*
2-1C	対ローレンス用	いつでも相手になるぜ。 *If it's a fight, I'm available any time, anyware.*
2-1D	その他（同キャラ含む）	俺のパンチでチョットは見れるカオになったな。 *My punch is steel. My face is not. Ouch!*

ローレンス・ブラッド 勝利メッセージ

2-1E	その他（同キャラ含む）	もうオネンネかよ。まだ60%の力もだしちゃいねぇぜ。 *What a tough. I think I used about 61.5% of my strength.*

※対クラウザー用に2-1Bを使用。
※対アクセル用に2-1Cを使用。

ギース・ハワード 勝利メッセージ

2-1F	対テリー，アンディ，クラウザー用	そうやって一生這いつくばっているがいい。 *If you always fight like that, you'll never get anywhere. Geez!*
2-20	対ビリー用	もっと非情になれ。まだまだ甘いぞ。 *You fight like a milkmaid. Butch up.*
2-21	その他（同キャラ含む）	ザコはおとなしくしていろ。 *Scum should know its place.*

ビリー・カーン 勝利メッセージ

2-22	対ギース用	あんたのウデもサビついちまったようだな。 *Your time is over. Your fighting is like a rusted crane.*
2-23	その他（同キャラ含む）	どうだい，俺が相手じゃ身がもたねぇだろ。 *Oh, man! My grandmother with arthritis is more of a match than you!*

ヴォルフガング・クラウザー 勝利メッセージ

2-24	対ギース用	期待ハズレだよ。所詮はその程度の力であったか。 *What a let down. That's all you can do?*
2-25	その他（同キャラ含む）	貴様では相手にならん。この世に私を満足させる奴はいないのか。 *You're not fit to shine my shoes! Hmmm. Not bad. One more time on the house NOT!*

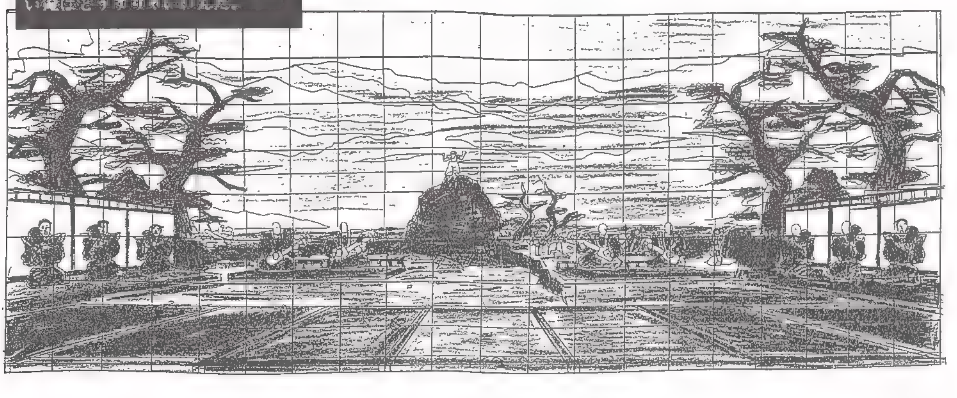
エンディング・メッセージ







5-0	テリー用	リチャード！　ドンドンもってきてくれ，腹がへってしかたがねぇぜ。 *Keep it coming, Richard. I'm starving.*
5-1	アンディ用	まだまだ修行をつまなくちゃな。 *More training. But first, some ice cream.*
5-2	ヒガシ用	おらおらぁ・・！　ジョー伝説の始まりだぜ！ *Hyaah. The legend of Joe Higashi begins a new chapter.*
5-3	ベア用	俺の相手になる奴はいねぇのかよ！　テリーッ，もう一勝負してくれよ。 *Terry Bogard! One more match!*
5-4	十平衛用	モテすぎるのも考えものじゃのう。 *At this pace, I may never see 73. Oh, so what.*
5-5	舞 用	もっと女の子らしくしなきゃ，彼に嫌われちゃうわ。 *Maybe I should be a bit less mascline.*
5-6	チン用	これで世界は私のものでしゅ。 *The world is mine!*
5-7	キム用	どうした，そんなことじゃ世界一のテコンドー使いには，なれないぞ。 *No, kick with one leg, not two!*
5-8	ダック用	これからはダンスで世界一をめざすとするか。 *Now, to pursue my true calling —— dance.*
5-9	タン用	やっぱり年じゃのう。おとなしくしとけばよかったわ。 *Ouch, from now on it's feeding pigeons for me.*
5-A	ギース用	この程度で俺は満足せんぞ・・・。 *Over so soon? Geez!*
5-B	ビリー用	世界最強になっちまったぜ。いったい俺はどうすりゃいいんだ。 *I'm the strongest in the world! Now what?*
5-C	アクセル用	こうなったらカムバックして，史上最強のボクサーになってやる。 *Float like a feather. Sting like a hornet. No, that's not it.*
5-D	ローレンス用	クラウザー！　今日から暗黒の帝王はこの私だ。よくおぼえとけ。 *Krauser! I'm not a cream puff. Got it!*
5-E	クラウザー用	やはり私を満足させる奴はいないようだな。 *Wow. What a tough!*



㊙公開 ボイス収録用台本

とにかくよくしゃべる格闘ゲーム「餓狼SP」。でも，いったい何としゃべっているのか，わからなくて悩んでいる人も多いのではないだろうか。そこでこのページでは，声優さんたちが音声を収録するときに使った台本の中身を公開してみた。声優さんたちのアドリブで，実際にゲーム中に収録されている音声が変わっている場合もあるけれど，参考にはなると思う。どうアドリブが加わっているのか，調べてみるのも一興かもね。

ビッグ・ベア（声優：竹田団吾（劇団☆新感線））

❶READY／（ジャイアント・ボム構え）
❷ハーッ／（ジャイアント・ボム飛び込み）
❸ハァーッ／（ファイヤーブレス）
❹フンッ／（接触技）
❺ボンバーッ／（パワーボム）
❻ガーッ／（リフトアップスルー）
❼ハーッ・ハンッ／（ラリアットドロップ）
❽ウォーッ／（勝利）
❾カマァーンッ／（挑発）
❿グッ／（ダメージ）
⓫グワ〜ッ／（フィニッシュ・ダメージ）

テリー・ボガード（声優：橋本さとし（劇団☆新感線））

❶バーンナックル
❷ライジングタックル
❸クラックシュート
❹パワーウェーブ
❺パワーゲイザー
❻OK／（勝利）
❼HEY／ COME ON／（挑発）
❽ウッ／（ダメージ）
❾ウワ〜ッ／（フィニッシュ・ダメージ）
❿グフッ／（地面にたたきつけられたときのダメージ）
⓫フン（攻撃用１）
⓬ハッー（攻撃用２）
⓭ヤァッー（攻撃用３）
⓮リチャード，ドンドンもってきてくれ，腹がへってしかたがねぇぜ。（エンディング）

アンディ・ボガード（声優：橋本潤（劇団☆新感線））

❶斬影拳
❷昇龍弾
❸空破弾
❹飛翔拳
❺超裂破弾
❻ヨシッ／（勝利）
❼フッ／（挑発）
❽グフッ／（ダメージ）
❾ア〜アッ／（フィニッシュ・ダメージ）
❿グフッ／（地面にたたきつけられたときのダメージ）
⓫フンッ（攻撃用１）
⓬ハァー（攻撃用２）
⓭ヤァー（攻撃用３）
⓮まだまだ修行をつまなくちゃな。（エンディング）

ジョー・ヒガシ（声優：生瀬勝久（劇団そとばこまち））

❶スラッシュキック
❷オラーッ／（爆烈拳決め）
❸タイガーキック
❹ハリケーンアッパー
❺スクリューアッパー
❻オッシャ〜ッ／（勝利）
❼オラーッ／（挑発）
❽クッ／（ダメージ）
❾オワ〜ッ／（フィニッシュ・ダメージ）
❿グフッ／（地面にたたきつけられたときのダメージ）
⓫オラ（攻撃用１）
⓬シュッ（攻撃用２・弱）
⓭ヘヤァー（攻撃用３・強）
⓮おらおらぁ……／ジョー伝説の始まりだぜ／（エンディング）

山田十平衛（声優：竹田団吾（劇団☆新感線））

❶大いずな落としじゃ〜
❷ヨッ／（ダッシュ二本背負いつかみ）
❸コラショット／（ダッシュ二本背負い投げ，投げ技１）
❹わしの勝ちじゃ〜（ダイナマイトいずな落とし）
❺リャッ／（接触技）
❻ホレッ／（巴投げ）
❼ヨイショット／（俵投げ）
❽カッカッカッカ……／（勝利）
❾ナンノッ／（ダメージ）
❿ツア〜アッ／（フィニッシュ・ダメージ）
⓫グフッ（地面にたたきつけられたときのダメージ）
⓬タァッ（攻撃用１）
⓭ソリャ（攻撃用２）
⓮モテすぎるのも考えものじゃのう。（エンディング）

チン・シンザン（声優：橋本潤（劇団☆新感線））

❶氣雷砲
❷ヒョ〜ッ／（大太鼓腹打ち）
❸爆雷砲
❹フゥ〜ッ／（勝利）
❺ツッ／（ダメージ）
❻パンギャゴ・ホーホ（フィニッシュ
…… 最初の台本では「ツァ〜ッ／」
❼ハチョ〜ッ／（ジャンプキック）
❽チョ〜ッ／（しゃがみキック）
❾グフッ（地面にたたきつけられたときのダメージ）
❿フン（攻撃用１：相手をつかむ）
⓫ツェイ（攻撃用２：はり手）
⓬ハァー（攻撃用３：ジャンプ）
⓭これで世界は私のものでしゅ。（エンディング）

キム・カッファン（声優：橋本さとし（劇団☆新感線））

❶飛燕斬
❷半月斬
❸アタッ（飛翔脚&鳳凰脚用１）
❹タッ（飛翔脚&鳳凰脚用２）
❺ハイッ／（しゃがみキック）
❻ハイヤッ／（ジャンプキック）
❼フンッ／（勝利）
❽OH NO／（挑発）
❾クッ／（ダメージ）
❿タァ〜アッ／（フィニッシュ・ダメージ）
⓫グフッ（地面にたたきつけられたときのダメージ）
⓬アチョー（攻撃用）
⓭どうした，そんなことじゃ世界一のテコンドー使いには，なれないぞ。（エンディング）

⓬グフッ(地面にたたきつけられたときのダメージ)
⓭フンッ(攻撃用1・弱)
⓮ウガッ(攻撃用2・強)
⓯俺の相手になる奴はいねぇのかよ／テリーッ,もう一勝負してくれよ。(エンディング)

不知火舞 声優：曽木康代(劇団そとばこまち)

❶龍炎舞
❷花蝶扇
❸超必殺忍蜂
❹ニッポンイチ〜ッ／(勝利)
❺オッホッホ(挑発)
❻クッ／(ダメージ)
❼キャァ〜アッ／(フィニッシュ・ダメージ)
❽セイッ／(しゃがみキック)
❾ヤァーッ／(ジャンプキック)
❿グフッ(地面にたたきつけられたときのダメージ)
⓫ハッ(攻撃用1)
⓬ヤッ(攻撃用2)
⓭もっと女の子らしくしなきゃ,彼に嫌われちゃうわ。(エンディング)

ダック・キング 声優：マイケル・ビアード

❶エイャーッ／(ヘッドスピンアタック)
❷フルルルッ／(ブレイクストーム)
❸ゲット・ザ・ビート／〜Get the beat(ビートラッシュ)
❹フィニッシュ／(ビートラッシュ決め)
❺ラビィング・ユー／〜Loving you(ダンシングダイブ)
❻ユー・アン・エンジェル・ベイビー
〜You an angel baby(ブレイクスパイラル)
❼ワンダフル・フーッ／(勝利)
❽カモン・ベィブ／〜Comon baby(挑発)
❾ダメージ用VOICE
❿攻撃用VOICE
⓫これからはダンスで世界一を目指すとするか。
〜Now,to pursue my true calling … dance.(エンディング)

タン・フー・ルー 声優：逆木圭一郎(劇団☆新感線)

❶セェイッ／(箭疾歩)
❷ヌゥワーッ／(撃放ため)
❸ハァーッ／(撃放放ち)
❹ホッ／(烈千脚)
❺ショウハッ／(衝波)
❻センップゥーゴウケンッ／(旋風剛拳)
❼ダメージ用VOICE
❽攻撃用VOICE
❾やっぱり年じゃのぅ。おとなしくしとけば良かったわ。(エンディング)

ビリー・カーン 声優：生瀬勝久(劇団そとばこまち)

❶ハッ／(三節棍中段打ち,雀落とし)
❷ヒャーホッ／(強襲飛翔棍)
❸ヘイ／ヘイ／(挑発)
❹ハイッ／(ジャンプ攻撃)
❺ホッ／(下段攻撃)
❻グッ／(ダメージ)
❼ノォ〜ッ／(フィニッシュ・ダメージ)
❽グフッ(地面にたたきつけられたときのダメージ)
❾セイッ(攻撃用)
❿ヒャーッ／(試合前演出用)
⓫世界最強になっちまったぜ。いったい俺はどうすりゃいいんだーっ／(エンディング)

アクセル・ホーク 声優：マイケル・ビアード

❶ハッハッハーッ／(アクセルダンス)
❷バスト・ユー・アップ〜BUST YOU UP／(アクセルラッシュ)
❸フンッ／(強攻撃)
❹ガーッ／(勝利)
❺アウチッ／(ダメージ)
❻グワ〜ッ／(フィニッシュ・ダメージ)
❼グフッ(地面にたたきつけられたときのダメージ)
❽シュッ(攻撃用1)
❾ダァーッ(攻撃用2)
❿こうなったらカムバックして,史上最強のボクサーになってやる。
〜Float like a feather. Sting like a hornet. No,that's not it.(エンディング)

ローレンス・ブラッド 声優：生瀬勝久(劇団そとばこまち)

❶ブラッディスピン
❷ブラッディカッター
❸ブラッディフラッシュ
❹オーレッ／(勝利)
❺オーレィ／(挑発)
❻クッ／(ダメージ)
❼クァ〜アッ／(フィニッシュ・ダメージ)
❽グフッ(地面にたたきつけられたときのダメージ)
❾ハッ(攻撃用かけ声)
❿トォァー(ジャンプ攻撃など)
⓫ヘイッ(避け攻撃など)
⓬クラウザー／　今日から暗黒の帝王はこの私だ。よくおぼえておけ／(エンディング)

ギース・ハワード 声優：生瀬勝久(劇団そとばこまち)

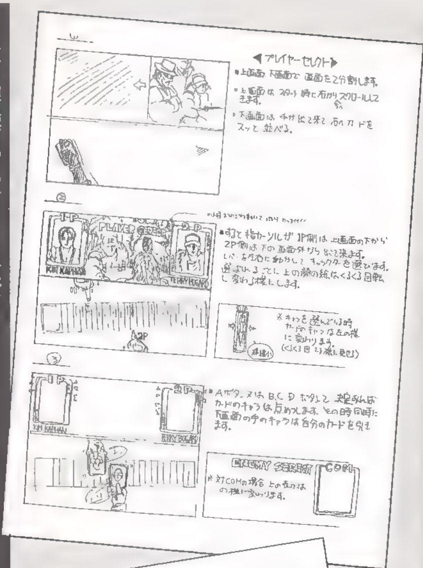
❶レップウケン／(烈風拳)
❷ダブルレップウケン／(ダブル烈風拳)
❸シップウケン／(疾風拳)
❹レイジングストーム／
❺フッ／(勝利)
❻フンッ／(挑発)
❼ダメージ用VOICE
❽攻撃用VOICE
❾この程度で俺は満足せんぞ……。〜Over so soon？Geez／(エンディング)

ウォルフガング・クラウザー 声優：マイケル・ビアード

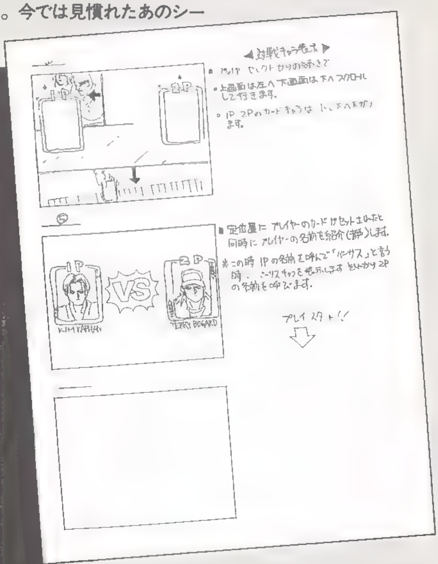
❶ハァー(ブリッツボール)
❷フンッ／(当て身投げ)
❸カイザーウェーブ／
❹クックッ……ここが貴様の墓場となろう。
〜I'll chisel your grave-stone. Sleep well.(試合前演出)
❺なかなかいいファイトだ,ほめてやろう。
〜You were good. You fought well.(勝利)
❻グッ／(ダメージ)
❼グワァ〜ッ／(フィニッシュ・ダメージ)
❽見事だっ。我が最強伝説もこれまでか……。
〜You were perfect. I've met my match.(敗北)
❾グフッ(地面にたたきつけられたときのダメージ)
❿ハッ(攻撃用)
⓫やはり私を満足させる奴はいないようだな。
〜Wow. What a tough／(エンディング)

これが設定資料だ!!

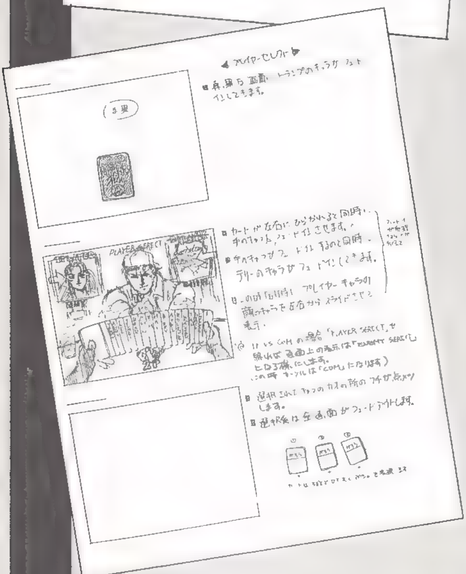
インタビューのページにもあったように,『餓狼SP』には数多くのボツ・アイデアが存在している。ここでは,ボツになったオープニングや,使用キャラ選択などの構成案を紹介しよう。今では見慣れたあのシーンも,もしかしたらこんなふうになっていたのかも知れない!?



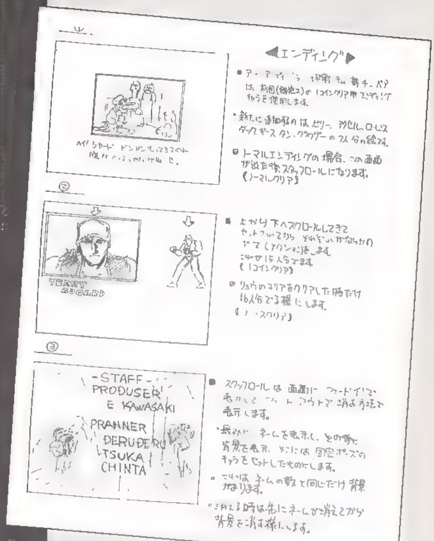
▶キャラ選択案その1。ズラリと並んだカードの中から使用キャラを選ぶのだ。カッコいいぜ!



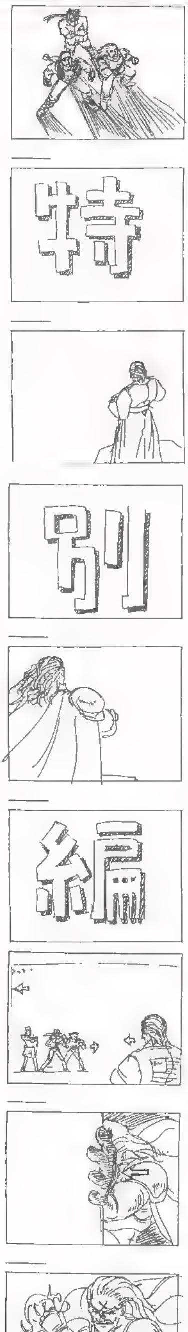
▲対戦でキャラを選ぶときも同様。このまま眠らせておくには,もったいないアイデアだ……



▲キャラ選択案その2。ババ抜きの要領でキャラを選ぶ。カードが下に落ちないのか不思議?

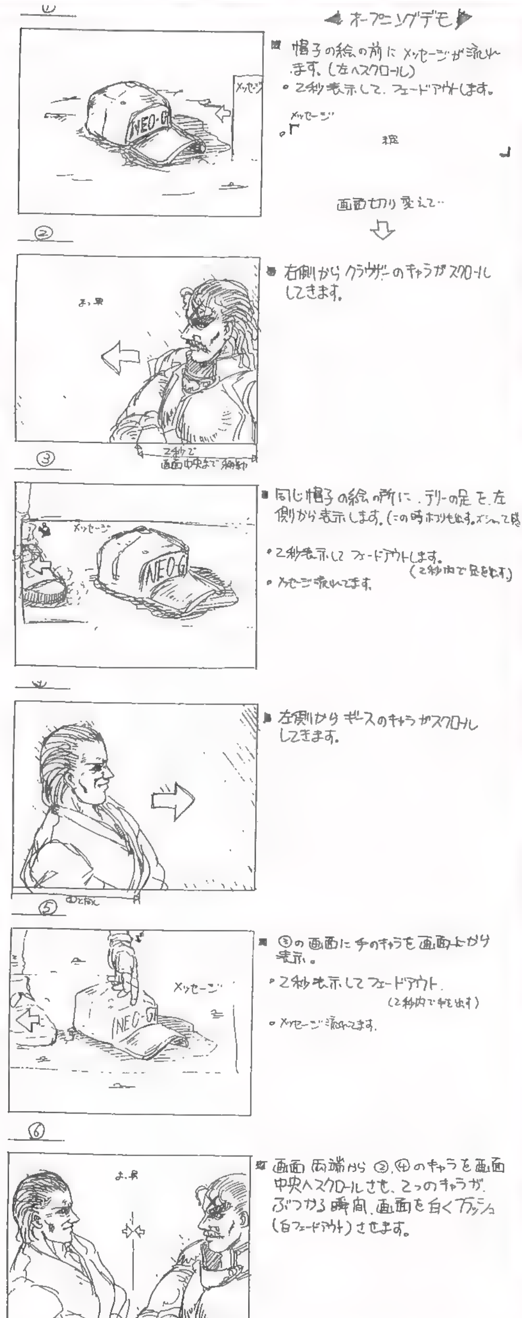


▲エンディング案。これはゲームで見られるものと大差ない。1コインなどの条件もそのまま使用されている



◀オープニング案その1。主人公3人→ギース→クラウザーという構成は製品版と同じだ。しかし、スペシャルのかわりに「特別編」という案があったとは……

▶オープニング案その2。主人公のテリーは、わずかに手と足しか出演していない。じつは腹ちがいの兄弟であったギースとクラウザーの対立シーンが見どころだ



『餓狼伝説』シリーズ CD&ビデオ・コレクション

マイコンBASICマガジン誌上で行なわれている「日本ゲーム・ミュージック大賞」で，アルバム『餓狼伝説2』（ポニーキャニオン）が第8回の大賞を受賞した。『餓狼』シリーズの音楽も，ゲームファンたちの間で高い人気を誇っているのだ。そのCDとビデオ作品の数々をご紹介しよう。

CD

餓狼伝説/ラストリゾート



■ポニーキャニオン ■1,500円（税込）
■CD PCCB-00067 ■92年5月21日発売

「餓狼伝説」「ラストリゾート」のオリジナル全曲と，SNKサウンド・チームによる「ラスト・リゾート」のアレンジ・バージョンも収録。

バトルファイターズ餓狼伝説・SOUND ACTION



■キングレコード ■2,800円（税込）
■CD KICA-161 ■93年9月22日発売

アニメ版「餓狼伝説I，2」のBGMのほぼすべてを収録。テレビでは放映されなかったシーンで使われている曲も網羅されている。

餓狼伝説2/新世界楽曲雑技団



■ポニーキャニオン ■1,500円（税込）
■CD PCCB-00111 ■93年2月19日発売

オリジナル全曲と，ボイス，効果音，そして「Center Circle」のアレンジ・バージョンを収録。

CALLING/ZI:KILL



■キングレコード ■900円（税込）
■CDシングル KIDS-145 ■93年7月21日発売

アニメ「バトルファイターズ・餓狼伝説2」のテーマ曲。ロックバンド「ZI:KILL」によるアップ・ビートな曲が楽しめる

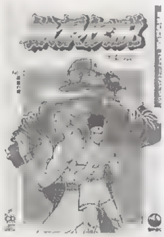
餓狼伝説SPECIAL/新世界楽曲雑技団



■ポニーキャニオン ■1,500円（税込）
■CD PCCB-00138 ■93年10月21日

オリジナル全曲，ボイスからS.E.まで，すべてを収録。特典として，スペシャル・インストラクション・カードつき。

CD文庫「餓狼伝説～宿命の闘い No.1・復讐の狼」



■メディアワークス
■3,800円（税込）
■CD MWCG-0002
■93年8月25日発売

世界最強の格闘家を決める〝キング・オブ・ザ・ファイターズ〟の熱い闘いの火ぶたが，今，切って落とされる。

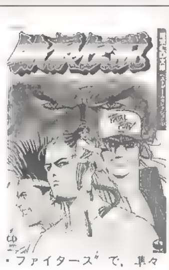
餓狼伝説イメージアルバム/新世界楽曲雑技団



■ポニーキャニオン ■2,500円（税込）
■CD PCCB-00132 ■93年7月21日発売

「餓狼伝説」の全11曲を，SNKサウンド・チームがアレンジ。ハードロック，デステクノなどバラエティに富んだ楽曲で構成されている。

CD文庫「餓狼伝説～宿命の闘い No.2・孤高の狼」



■メディアワークス
■3,800円（税込）
■CD NWCG-0004
■93年10月25日発売

〝キング・オブ・ザ・ファイターズ〟で，準々決勝まで進んだテリーとジョー。その彼らの前に立ちはだかったのは，ギースの配下である強敵3人だった

ビデオ

餓狼伝説2～奥技伝承編



■ポニーキャニオン
■VHS PCVP-11177
4,800円（税込）
LD PCLP-00442
4,800円（税込）
■93年6月25日発売
■カラー60分

「餓狼伝説2」の完全攻略ビデオ。各キャラクターの対コンピュータ戦やVS攻略を，ゲーム・オリジナル・キャストによるナレーションをまじえて収録。

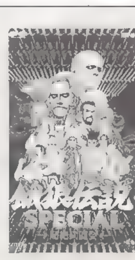
餓狼伝説2～新たなる闘い



■新声社
■VHS GV-002
6,000円（税込）
■93年4月1日発売
■カラー60分

前作「餓狼伝説」のダイジェスト，キャラ紹介，対コンピュータ戦，対戦大道芸を収録。対コンピュータ戦では，パーフェクト・プレイを重視。

餓狼伝説スペシャル～超絶武闘会



■ポニーキャニオン
■VHS PCVP-11355
4,800円（税込）
LD PCLP-00494
4,800円（税込）
■93年12月17日発売
■カラー60分

ゲーム・オリジナル・キャストのナレーション入りで，全キャラクターのプレイ，エンディングなどが収録されている。スタジオベントスタッフ・監修。

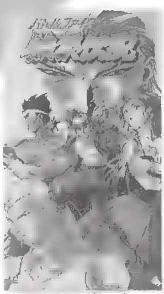
絵コンテも掲載！

キミは見たか!? アニメ『バトルファイターズ餓狼伝説』

「餓狼」人気は音楽の世界だけにとどまらない。フジテレビで放映されたアニメ「バトルファイターズ餓狼伝説」「～2」の2作が，昼間の番組としてはかなりの高視聴率を記録したのだ。本書では，「バトルファイターズ餓狼伝説2」の序盤の絵コンテを，ドーンとまとめて掲載してみた。このつづきは，ぜひ下で紹介しているビデオやレーザーディスクで楽しんでほしい。

（協力：キングレコード）

バトルファイターズ 餓狼伝説



■キングレコード　■7,800円（税込）
■VHS　KIVA-171
■93年7月21日発売　■カラー47分

フジテレビ系でオン・エアされ，好評を博した「餓狼伝説」のアニメ・ビデオ。キャストに格闘家・佐竹雅昭を迎えている

バトルファイターズ 餓狼伝説2



■キングレコード　■9,800円（税込）
■VHS　KIVA-172
■93年10月21日発売　■カラー73分

93年7月31日に放映された「餓狼伝説2」のアニメをビデオ化。テレビ未放映シーンの追加収録に加え，「餓狼伝説SPECIAL」の3種類のテレビCFも収録。

バトルファイターズ 餓狼伝説／餓狼伝説2



■キングレコード　■9,800円（税込）
■LD　KILA-92～93（2枚組）
■93年10月21日発売　■カラー119分／CLV3面

「バトルファイターズ・餓狼伝説」「～餓狼伝説2」のアニメをカップリング。2本収録で9,800円というスペシャル・プライスがうれしい。

『バトルファイターズ餓狼伝説2』絵コンテ



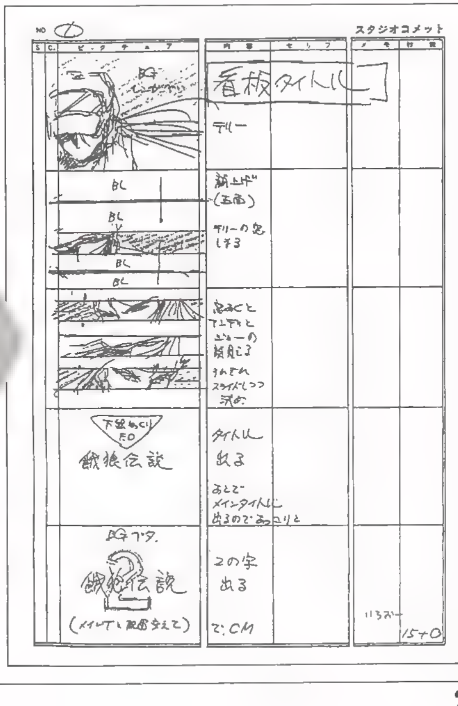
◀テリーの左にいるのは，テリーのファンで弟子入りを志願した少年トニー

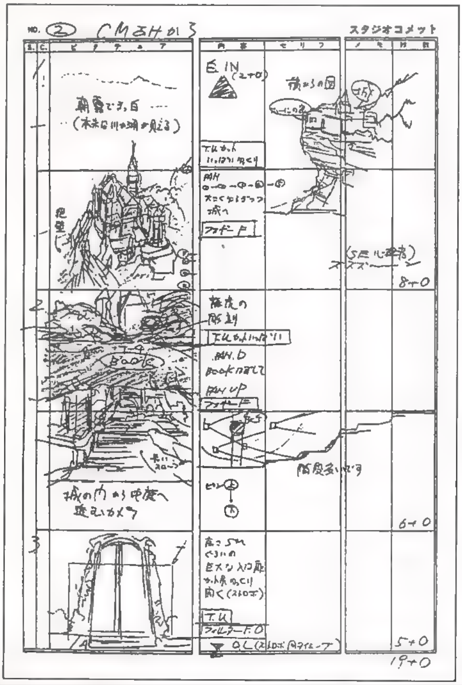


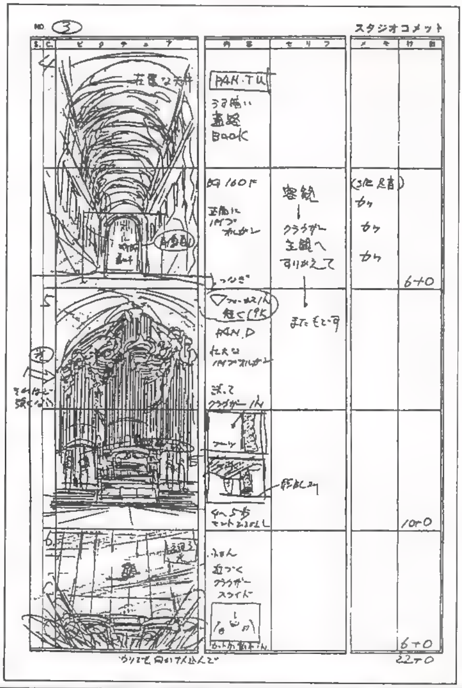
▶クラウザーにいきなり頭をつかまれて恐怖するテリー。勝てるのか？



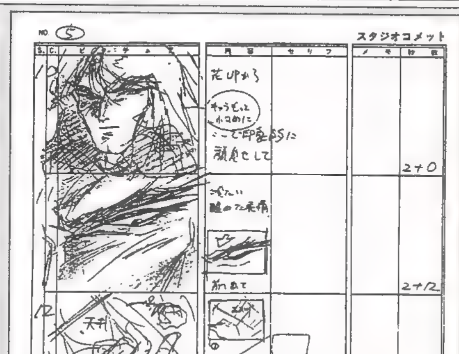
◀元気娘・舞。アンディとの恋のゆくえは，アニメの中ではどうなる？

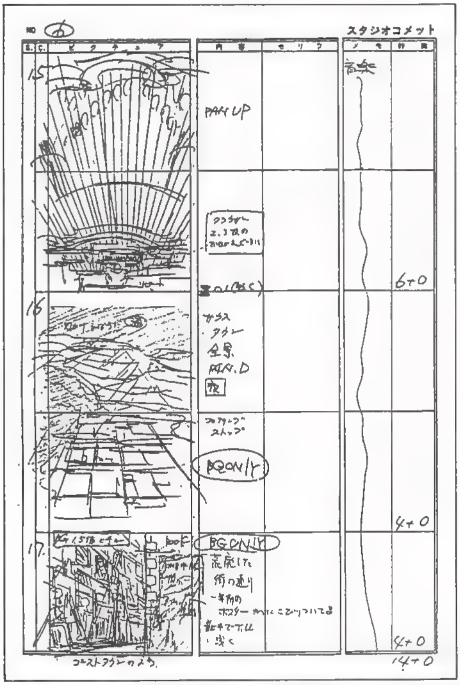


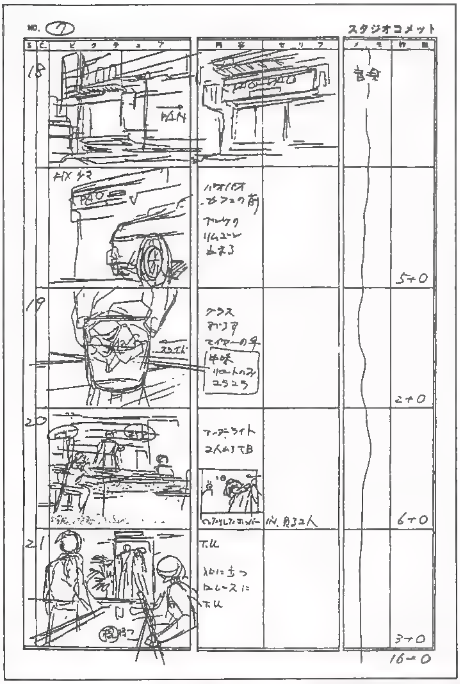

NO. 2 CMあけから
スタジオコメット
E.IN
フェード F
PAN UP
8+0
6+0
5+0
19+0

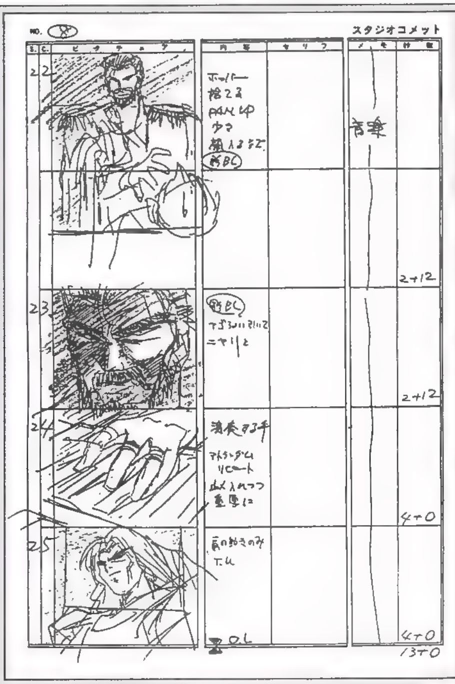

NO. 3
スタジオコメット
PAN.TU
BOOK
PAN.D
6+0
10+0
6+0
22+0

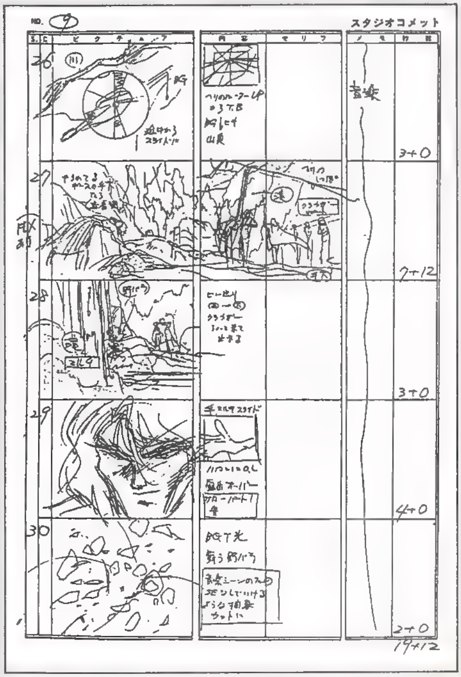

NO. 4
スタジオコメット
(SE)
T.B
3+0
5+0
2+0
10+0

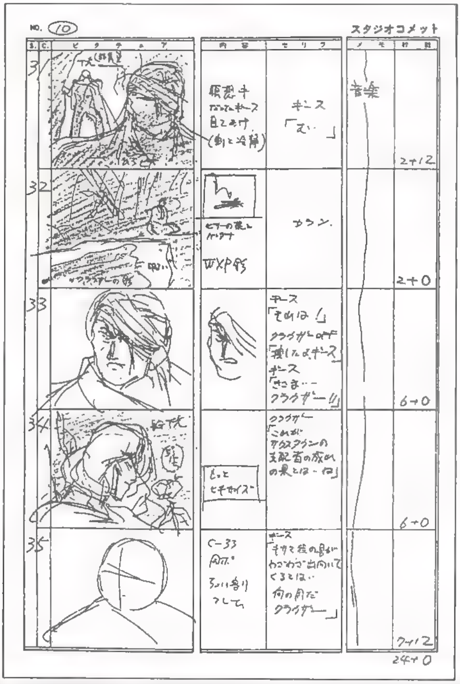
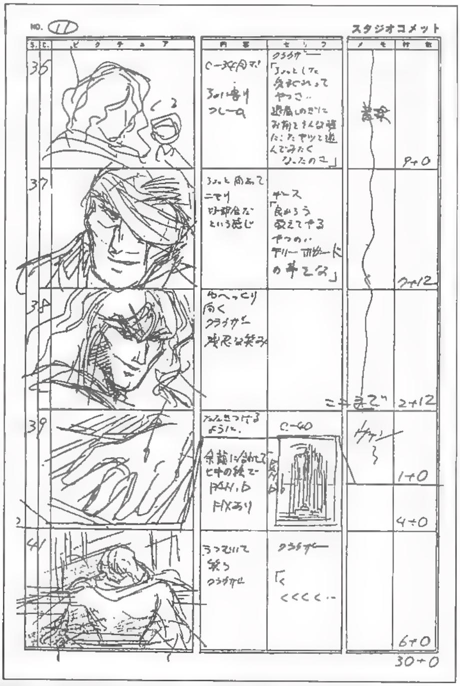
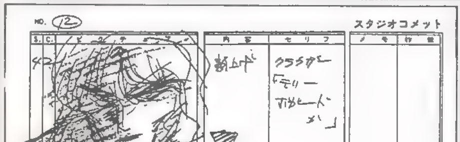
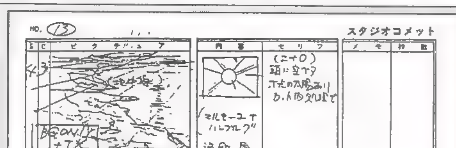

NO. 5
スタジオコメット
花UPから
音楽スタート
2+0
2+12
1+12
2+0
5+0
13+0

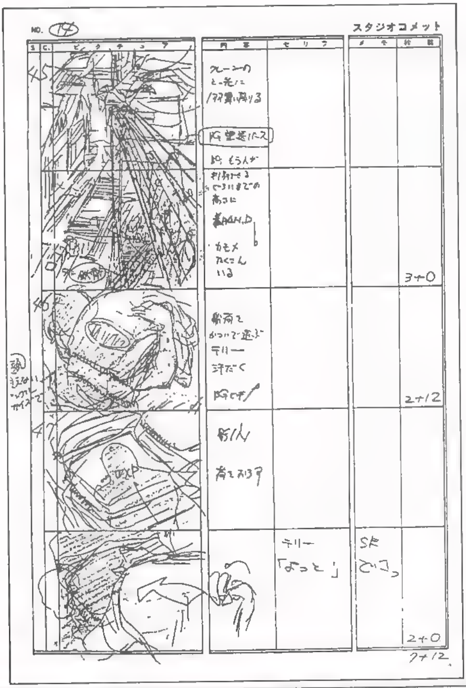

スタジオコメット
PAN UP
BG ONLY
6+0
4+0
4+0
14+0

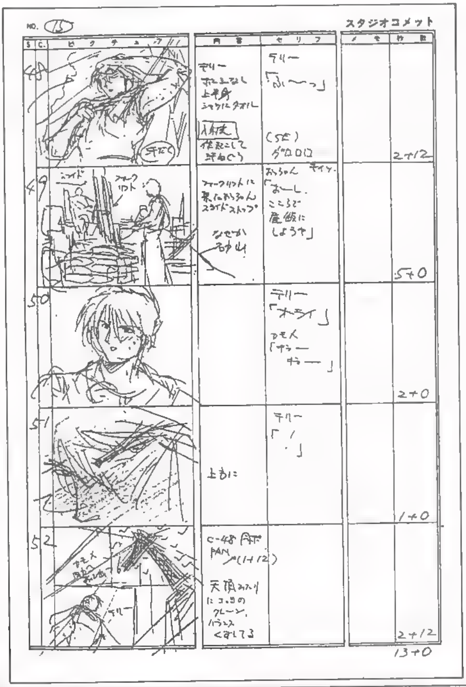

スタジオコメット
5+0
2+0
6+0
3+0
16+0

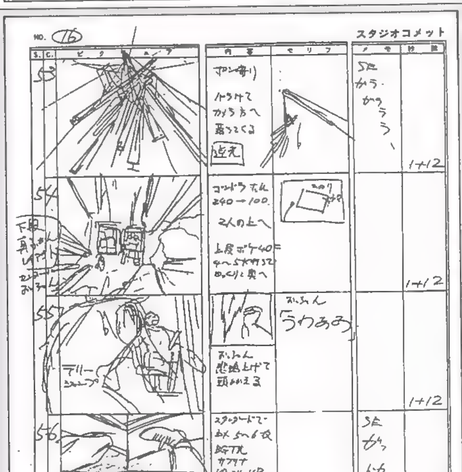

スタジオコメット
2+12
2+12
4+0
4+0
13+0

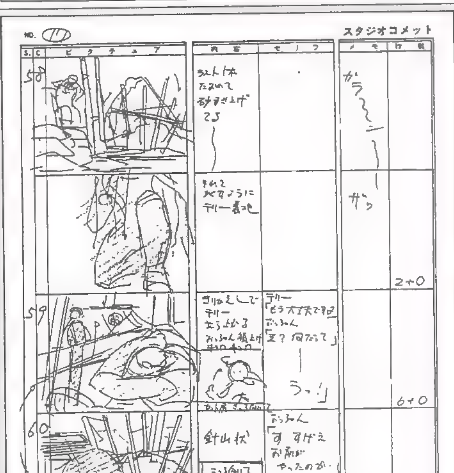

スタジオコメット
3+0
7+12
3+0
4+0
2+0
19+12

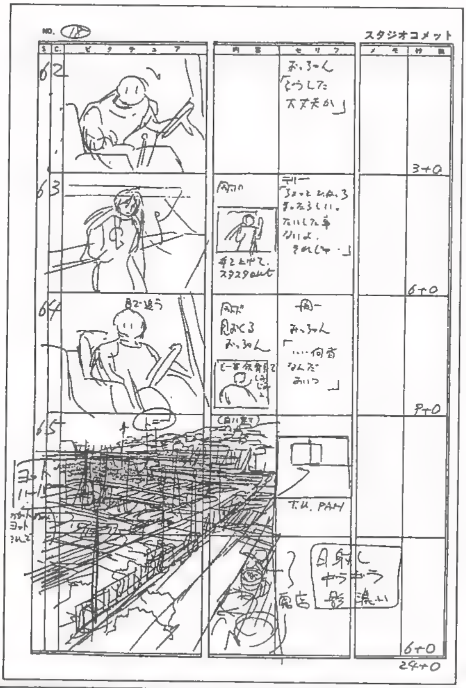

NO. 10
スタジオコメット
キース
「え…」
カラン.
キース
「それは！」
クライガー
「久しいなキース」
キース
「きさま…
クライガー!!」
クライガー
「これが
クラウザーの
支配者の成れ
の果てとは…な」
24+0

NO. 11
スタジオコメット
クライガー
ゆっくり
向く
クライガー
残忍な笑み
C-40
クライガー
「く
くくくく…
30+0

NO. 12
スタジオコメット
クライガー
F.O
メイン
タイトル
GARO
GARO DENSETHU
2
F.O
15+0
19+0

NO. 13
スタジオコメット
(2+0)
地中海
海は
6+0
4+0
10+0

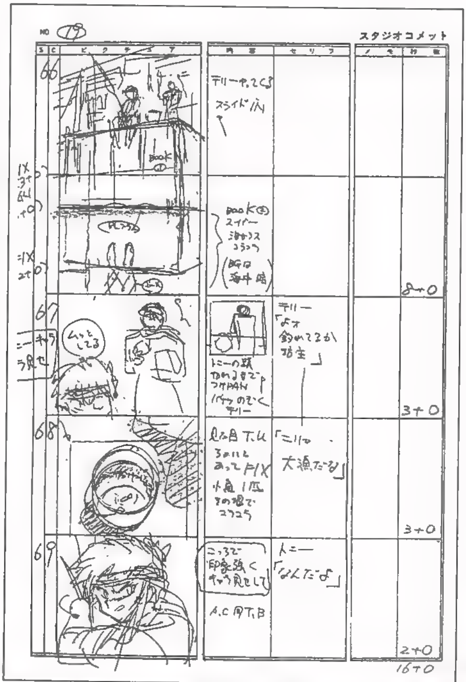

NO. 14
スタジオコメット
3+0
2+12
2+0
7+12

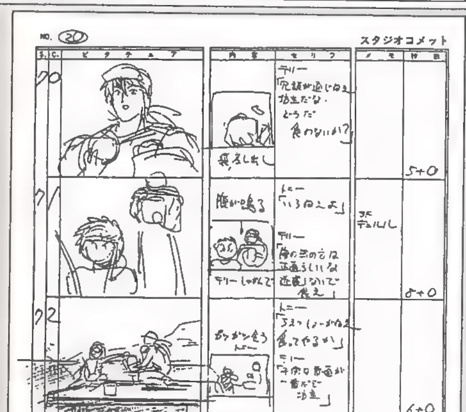

NO. 15
スタジオコメット
2+12
5+0
2+0
1+0
2+12
13+0

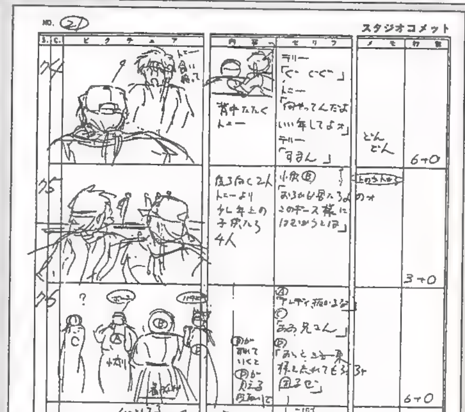

NO. 16
スタジオコメット
1+12
1+12
1+12
2+0
1+12
8+0

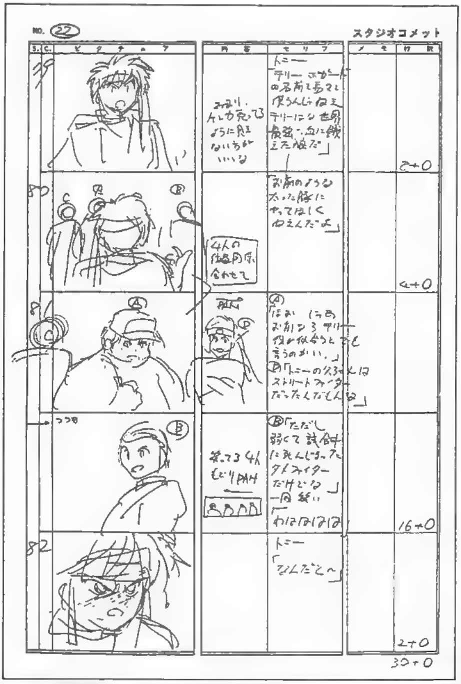

NO. 17
スタジオコメット
2+0
6+0
5+0
7+12
20+12


NO. 18
スタジオコメット
「どうした
大丈夫か」
3+0
テリー
6+0
みっちゃん
「…何者
なんだ
あいつ」
7+0
T.U. PAN
商店
6+0
24+0

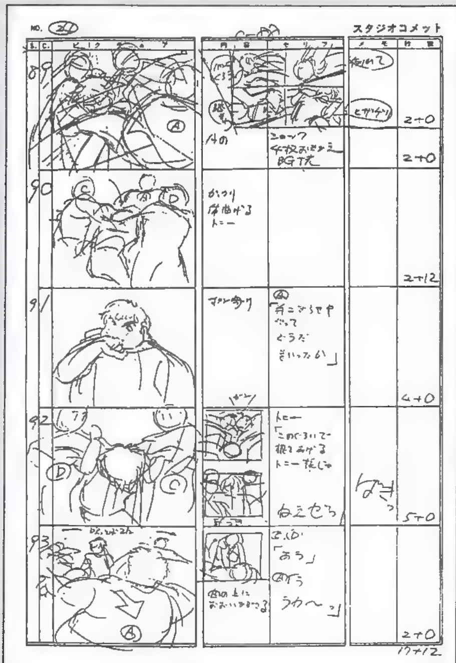

NO. 19
スタジオコメット
テリーやってくる
スライドIN
BOOK
8+0
テリー
「よオ
釣れてるか
坊主」
3+0
「こりゃ・
大漁だな」
3+0
トニー
「なんだよ」
2+0
16+0

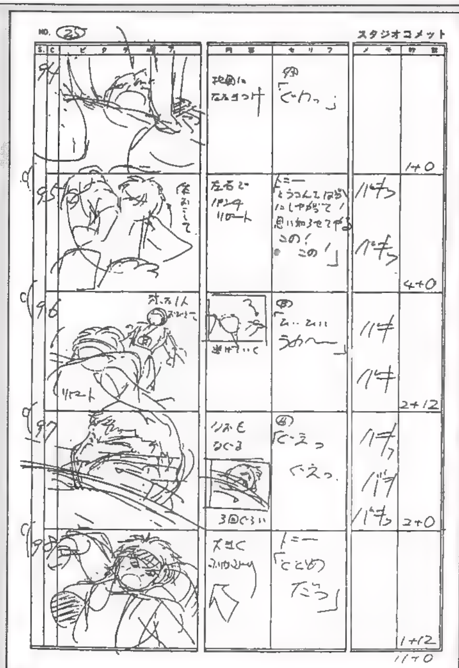

NO. 20
スタジオコメット
テリー
5+0
腹が鳴る
トニー
「いらねえよ」
テリー
8+0
6+0
テリー
「チース
覚悟しろ!」
テリー
「ぐっ!」
4+0
23+0

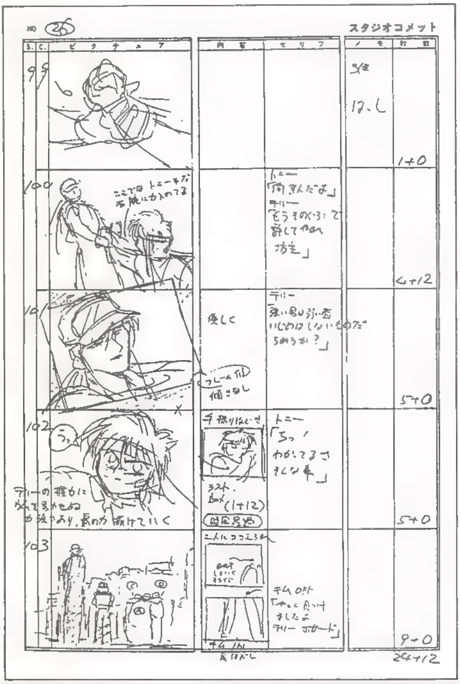

NO. 21
スタジオコメット
テリー
「ぐ…ぐぐ」
トニー
テリー
「すまん」
どん
どん
6+0
3+0
6+0
5+0
トニー
「やめろ!」
「トニー!」
3+0
23+0

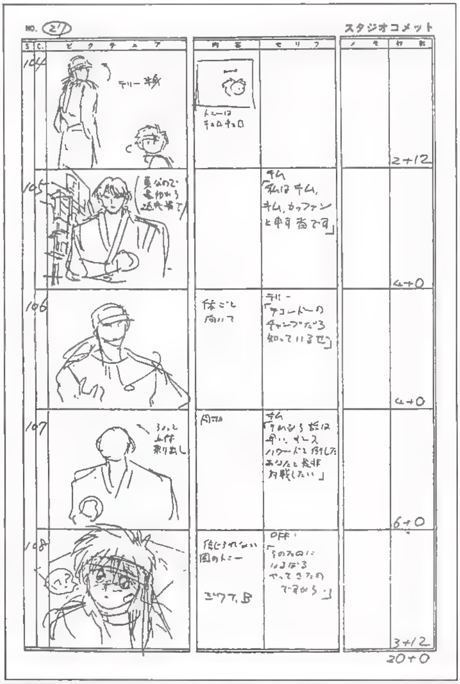

NO. 22
スタジオコメット
30+0

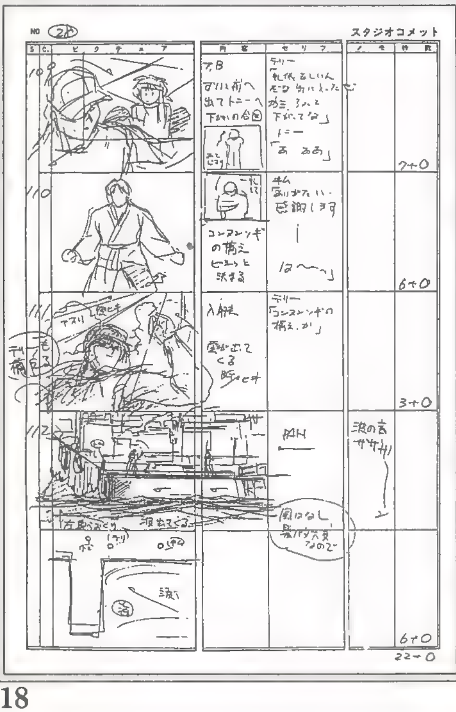

NO. 23
スタジオコメット
13+0

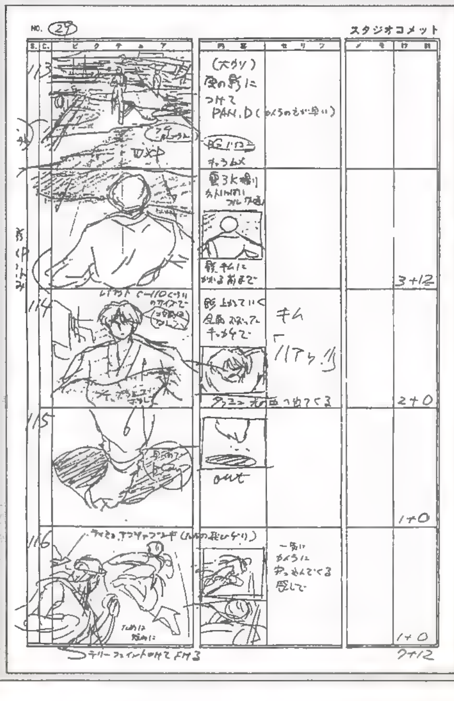

NO. 24
スタジオコメット
17+12

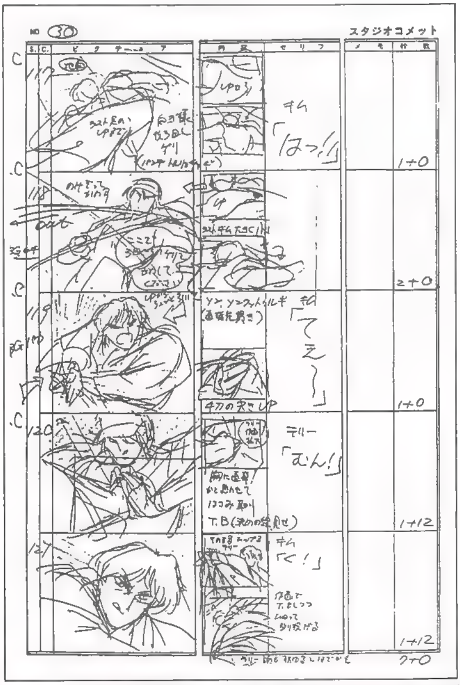

NO. 25
スタジオコメット
11+0

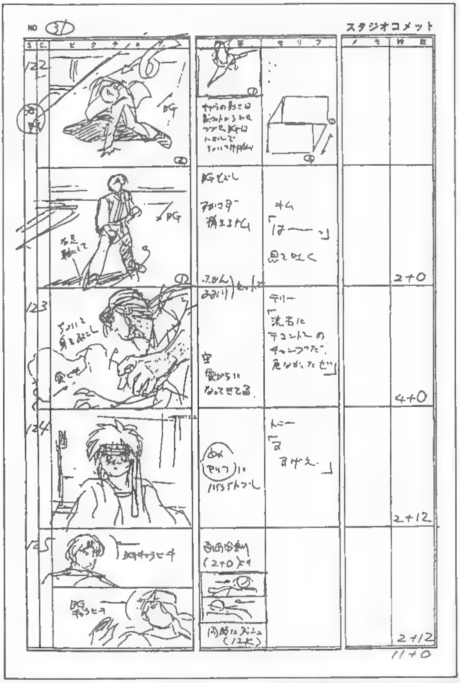

NO. 26
スタジオコメット
99
100
101
102
103
1+0
4+12
5+0
5+0
9+0
24+12

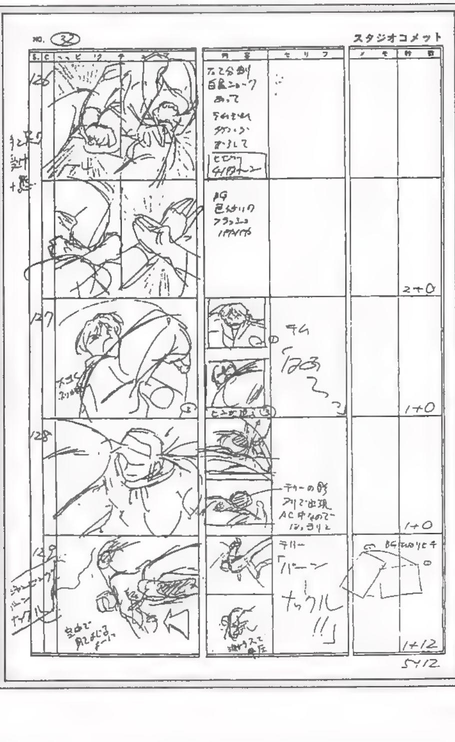

NO. 27
スタジオコメット
104
105
106
107
108
2+12
4+0
4+0
6+0
3+12
20+0

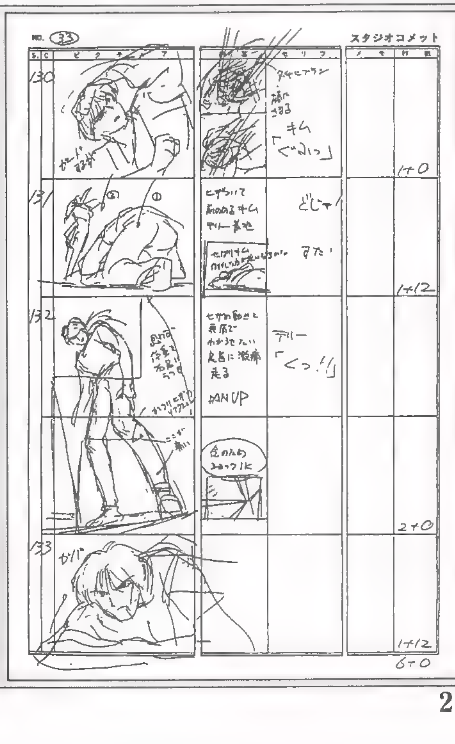

NO. 28
スタジオコメット
109
110
111
112
7+0
6+0
3+0
6+0
22+0

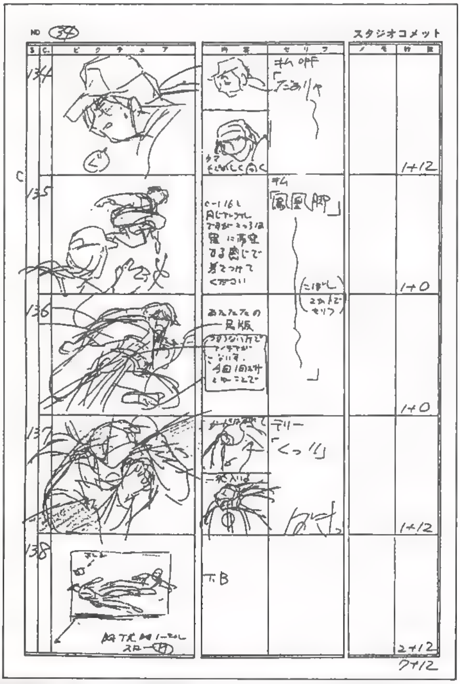

NO. 29
スタジオコメット
113
114
115
116
3+12
2+0
1+0
1+0
7+12

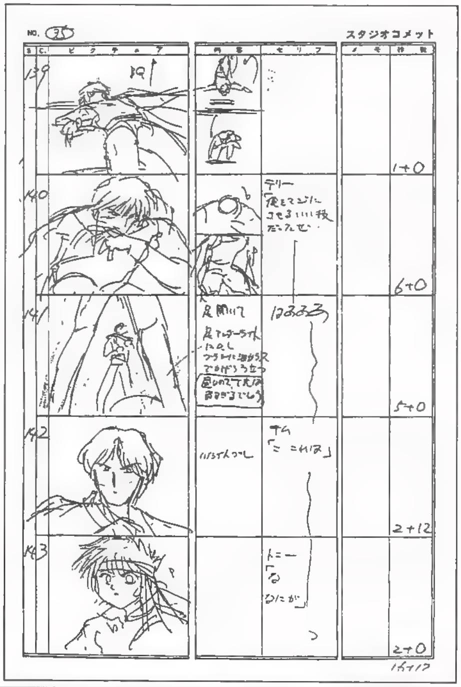

NO 30
スタジオコメット
キム
「はっ!!」
1+0
2+0
「てえ〜」
1+0
テリー
「むん!」
1+12
キム
「く!」
1+12
7+0

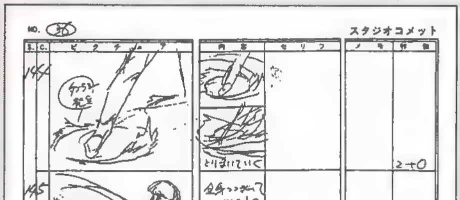

NO 31
スタジオコメット
キム
「は――」
2+0
テリー
4+0
2+12
2+12
11+0

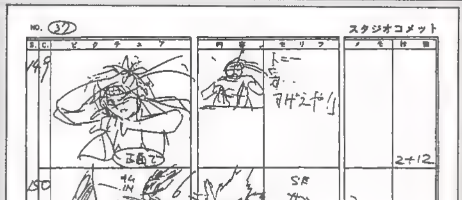

NO. 32
スタジオコメット
2+0
キム
「はあ〜っ」
1+0
1+0
テリー
「パーン
ナックル
!!」
1+12
5+12


NO. 33
スタジオコメット
キム
「ぐおっ」
1+0
どじゃ!
1+12
テリー
「くっ!!」
2+0
1+12
6+0


NO. 34
スタジオコメット
S C. ピクチュア 内容 セリフ メモ 秒数
134
135
136
137
138
「鳳凰脚」
T.B
1+12
1+0
1+0
1+12
2+12
7+12
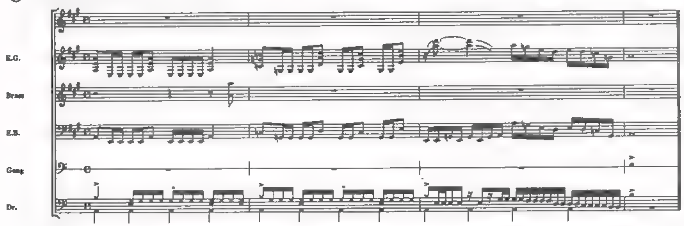

NO. 35
スタジオコメット
S C. ピクチュア 内容 セリフ メモ 秒数
139
140
141
142
143
テリー
ナム
「これは」
トニー
1+0
6+0
5+0
2+12
2+0
16+12


NO. 36
スタジオコメット
S C. ピクチュア 内容 セリフ メモ 秒数
144
145
146
147
148
テリー
ナム
2+0
2+12
4+0
1+12
2+12
12+12
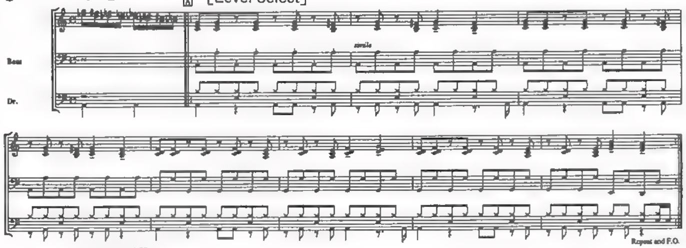

NO. 37
スタジオコメット
S C. ピクチュア 内容 セリフ メモ 秒数
149
150
151
152
153
トニー
テリー
「く
おっと」
「テリー」
2+12
2+0
3+0
2+12
3+0
13+0

餓狼伝説SPECIAL 全曲楽譜集
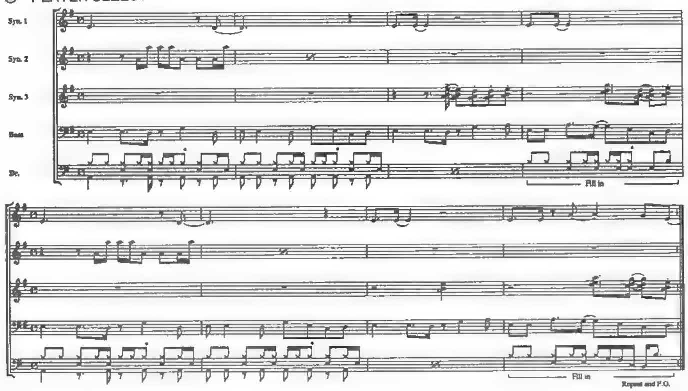
① 餓狼伝説SPECIAL ［Title］



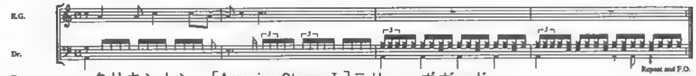
② LEVEL UP 2　Ⓐ ［Level Select］
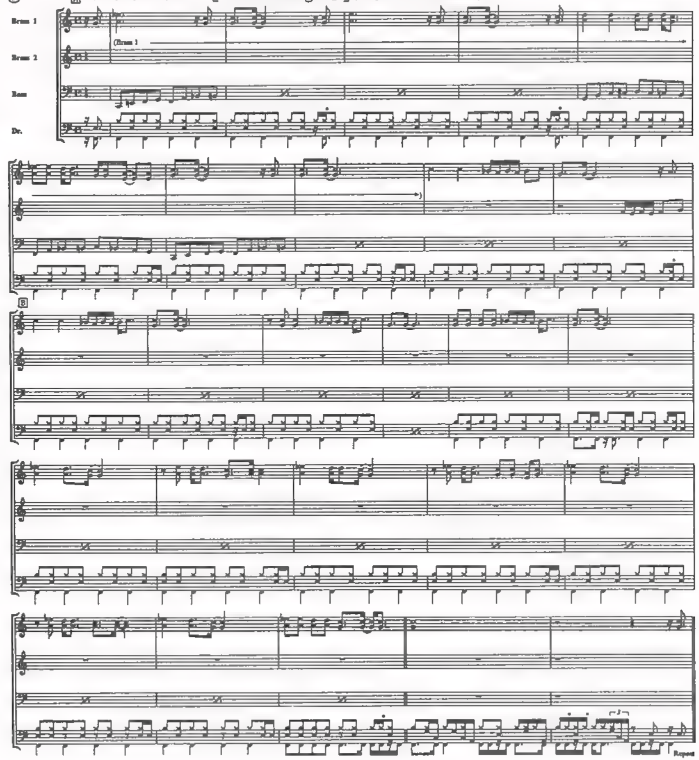


③ PLAYER SELECT
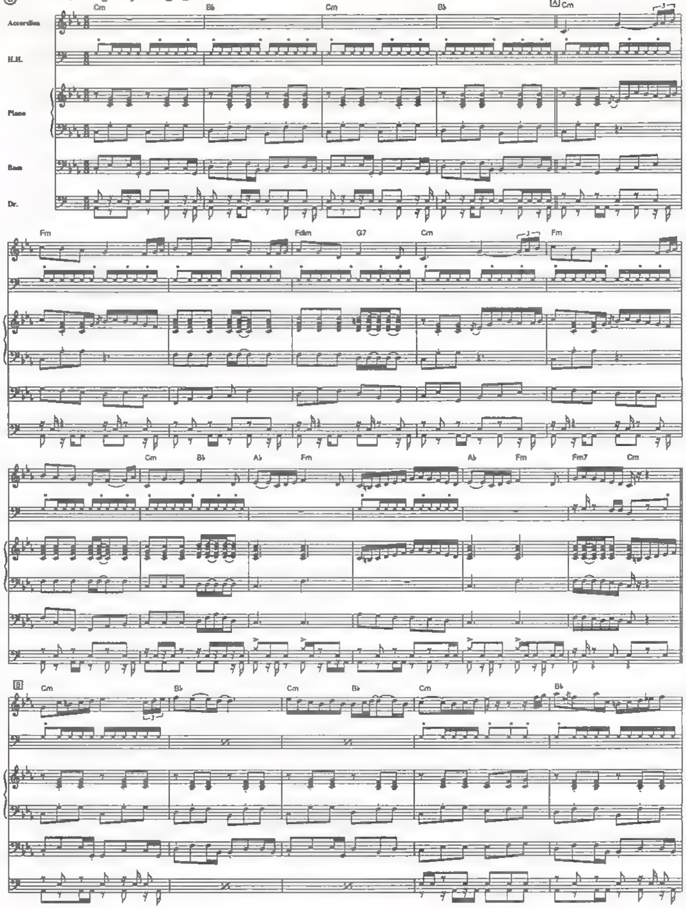


④ VS
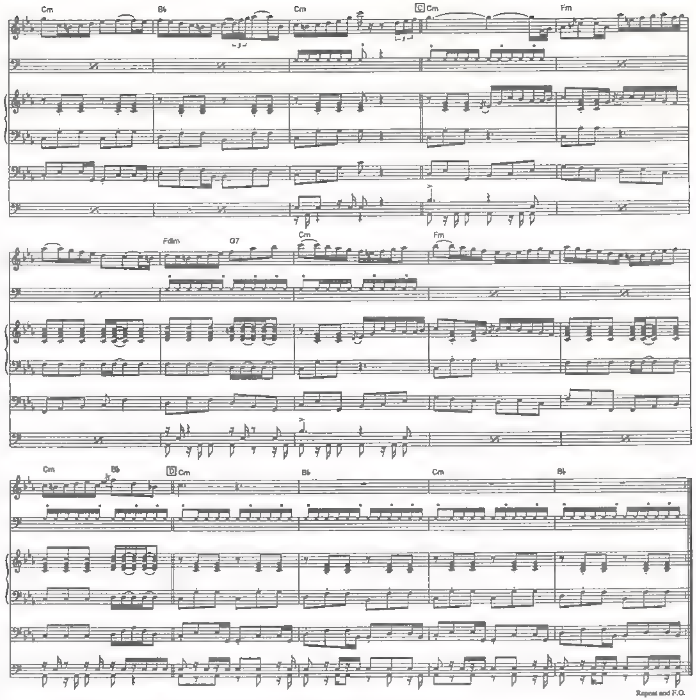


⑤ クリキントン ［America Stage Ⅰ］テリー・ボガード
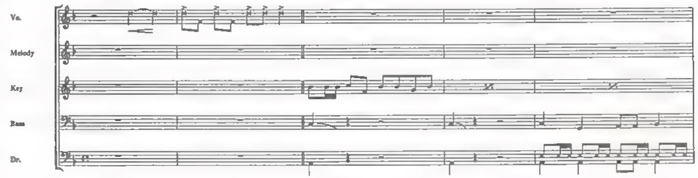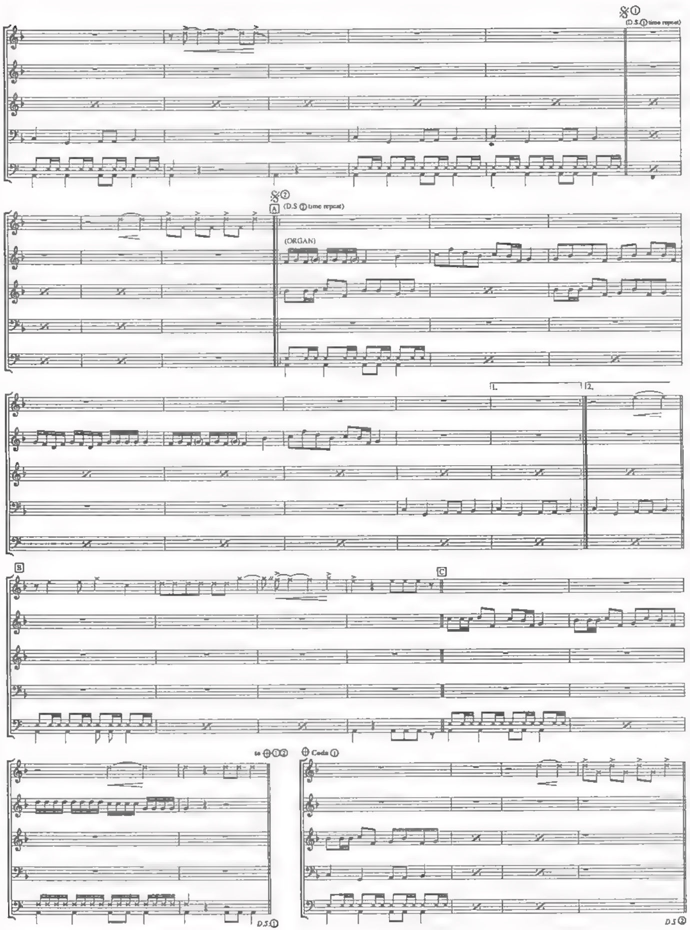


⑥ パスタ　[Italy Stage]アンディ・ボガード
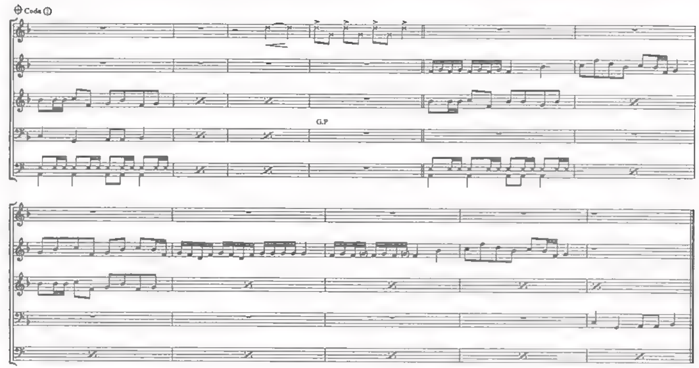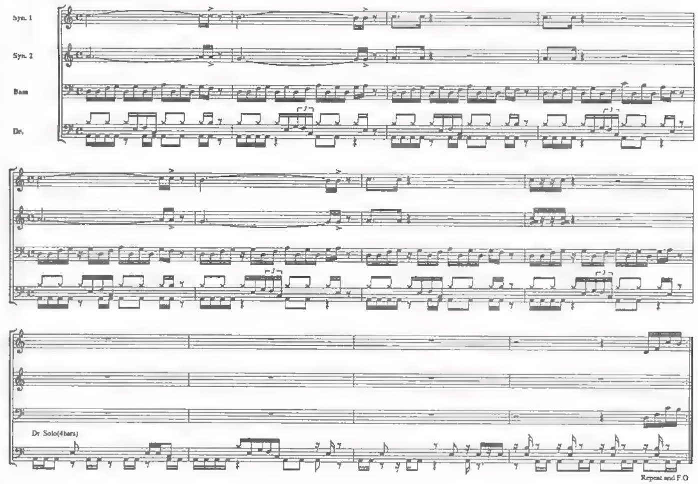




⑦ タイ南部の伝えたい新しい詩　[Thai Stage]ジョー・東
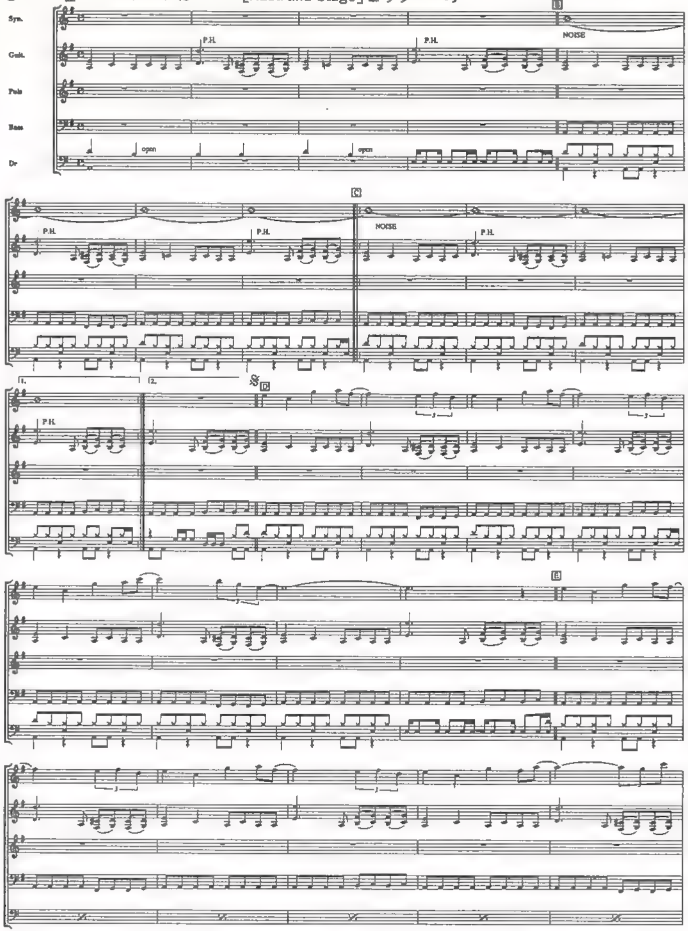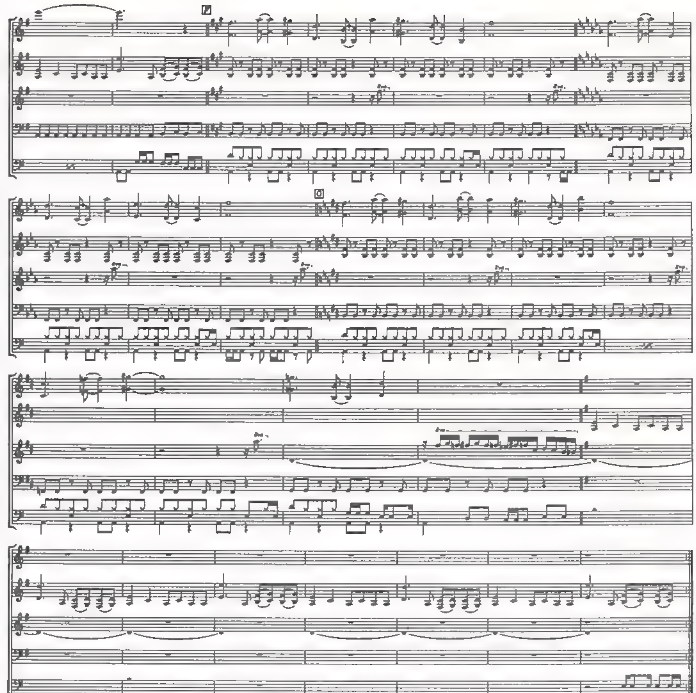






⑧ WINNER DEMO
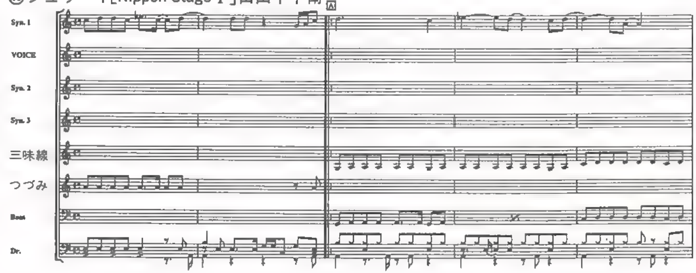


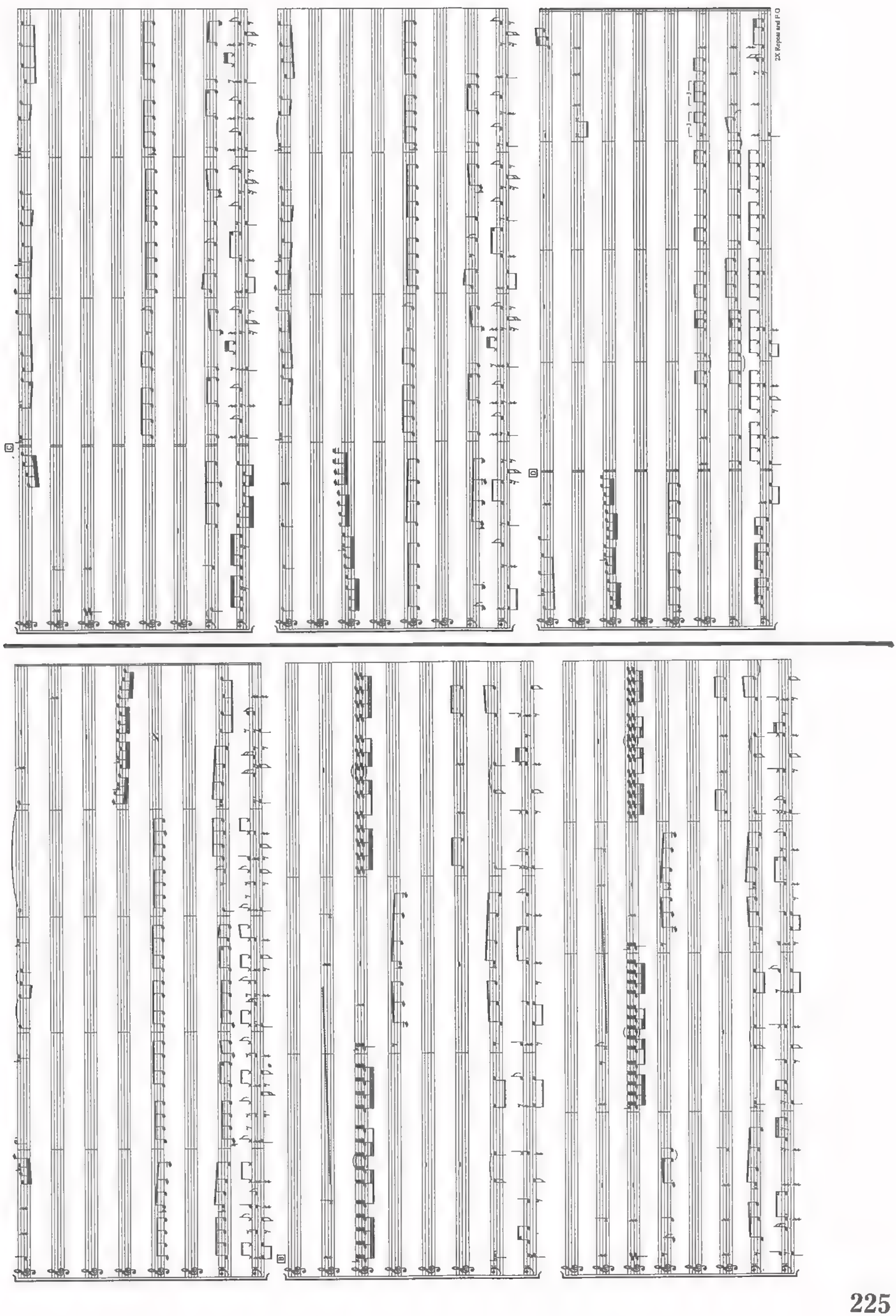
⑨ ターくんと北ピー [Australia Stage] ビッグ・ベア
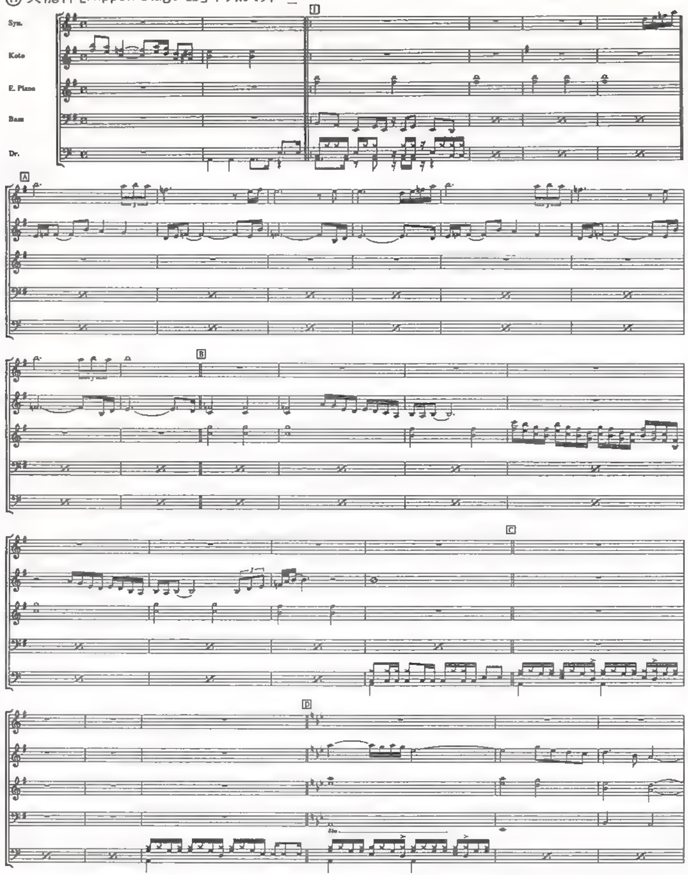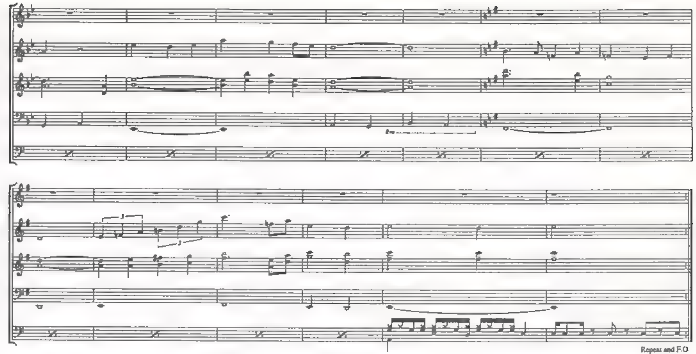




⑩ ジュウベイ [Nippon Stage I] 山田十平衛
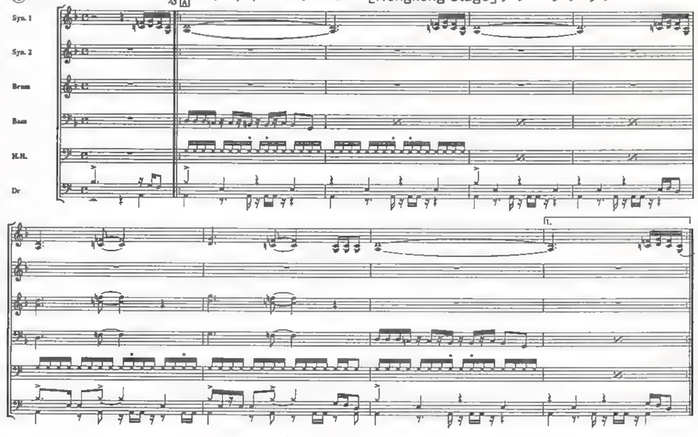



C
D
2X Repeat and F.O.
B

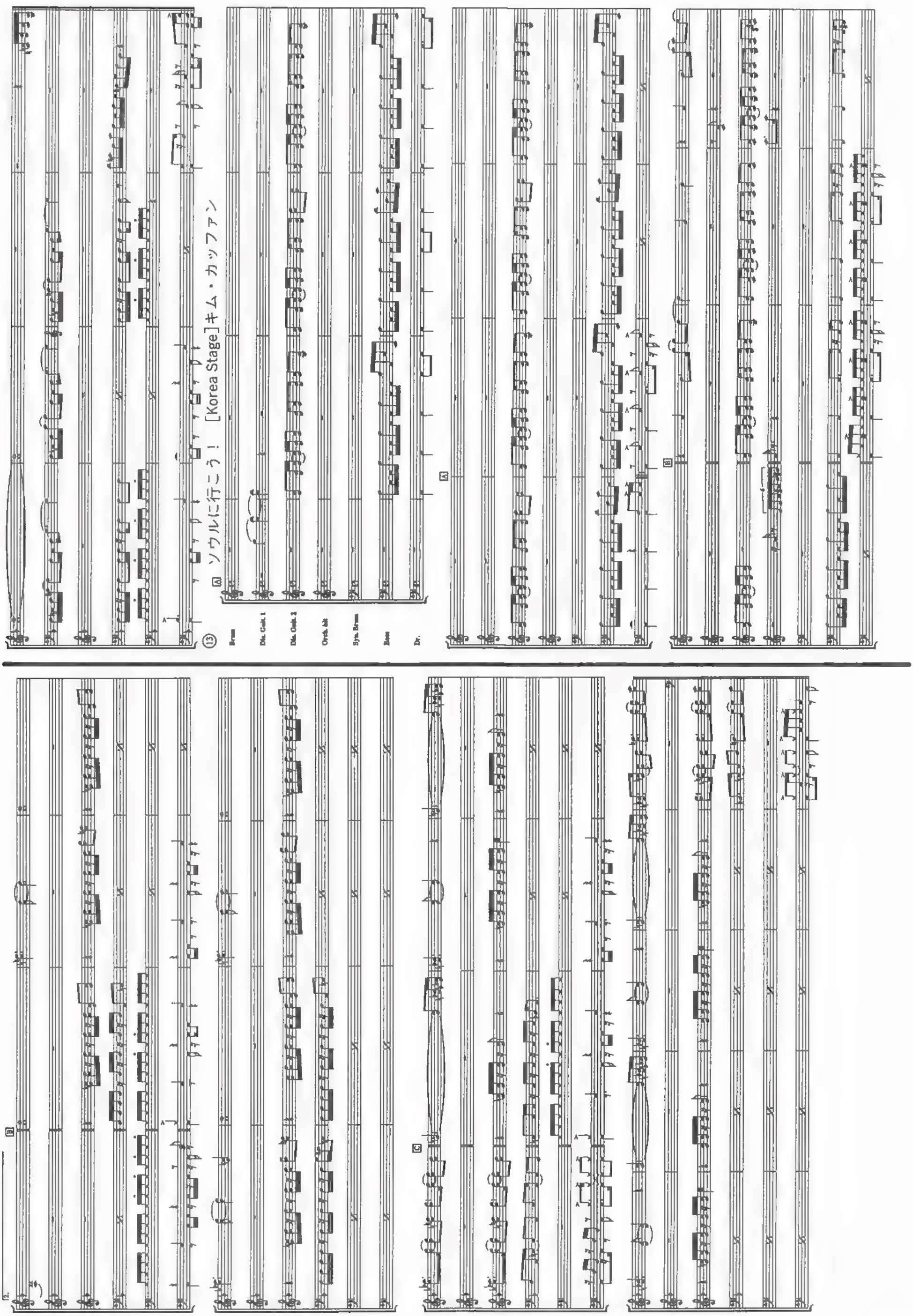
⑪ 炎龍神［Nippon Stage II］不知火舞
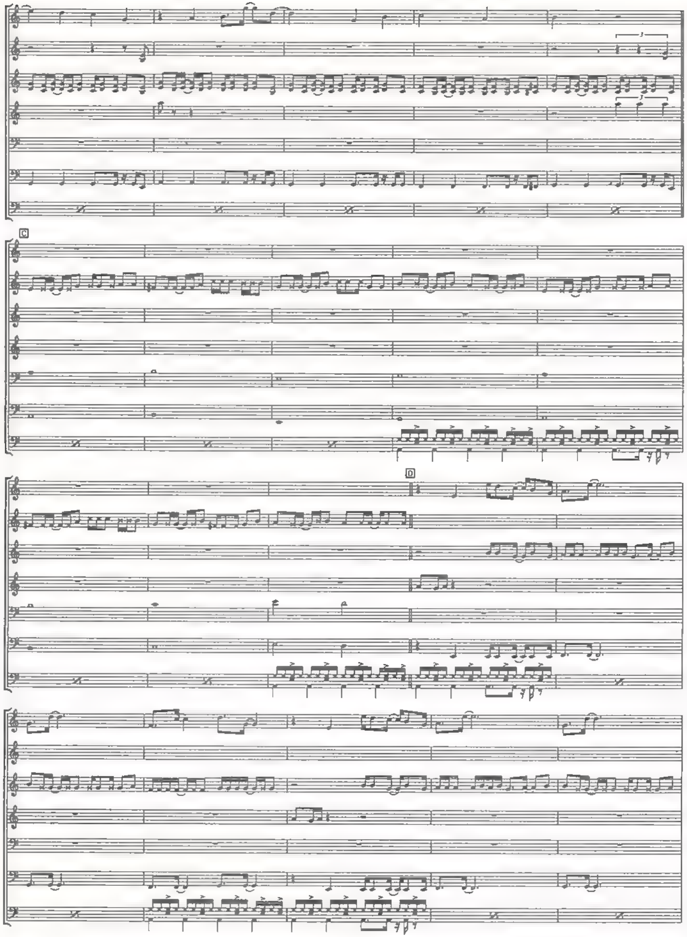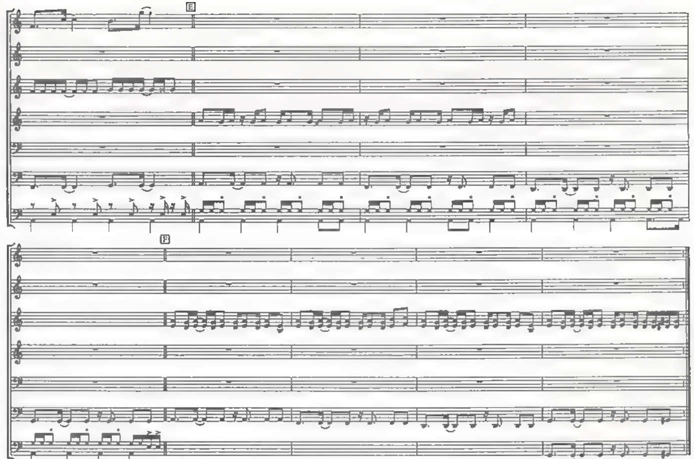




⑫ パンギャゴ・ホーホ　［Hongkong Stage］チン・シンザン

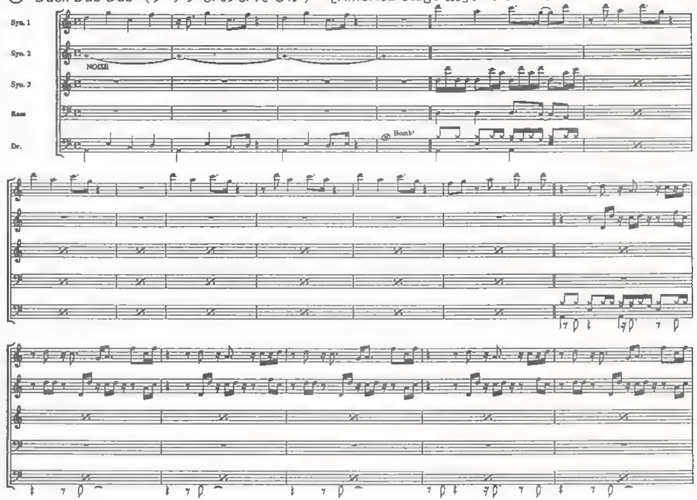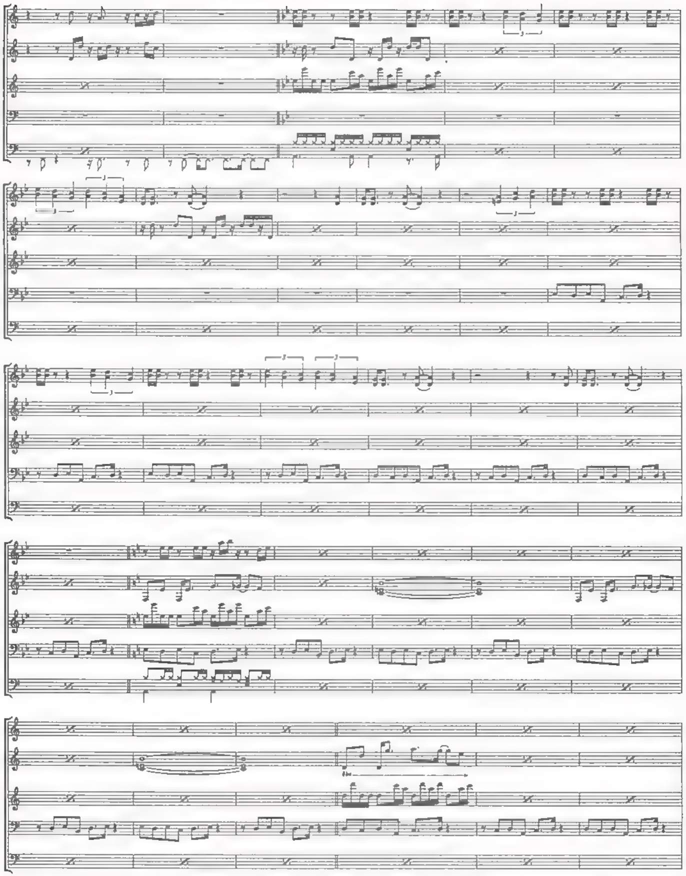



⑬ ソウルに行こう！ [Korea Stage]キム・カッファン
Brass
Dis. Guit. 1
Dis. Guit. 2
Orch. hit
Syn. Brass
Bass
Dr.
A
B
C
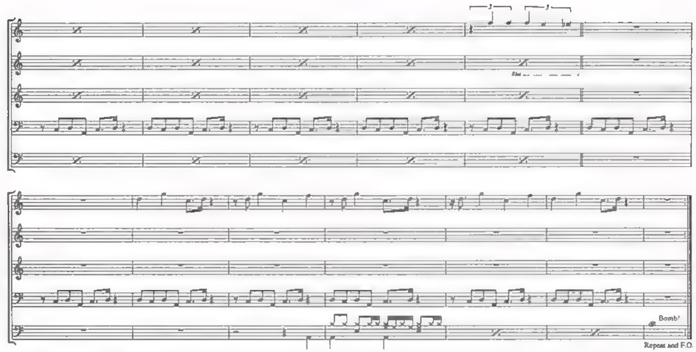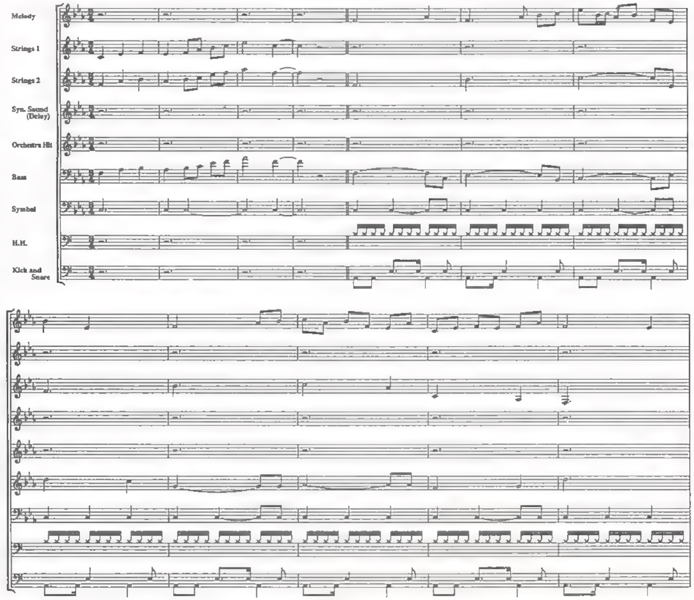




⑭ Duck Dub Dub（ダックよおまえもか） [America Stage III]ダック・キング

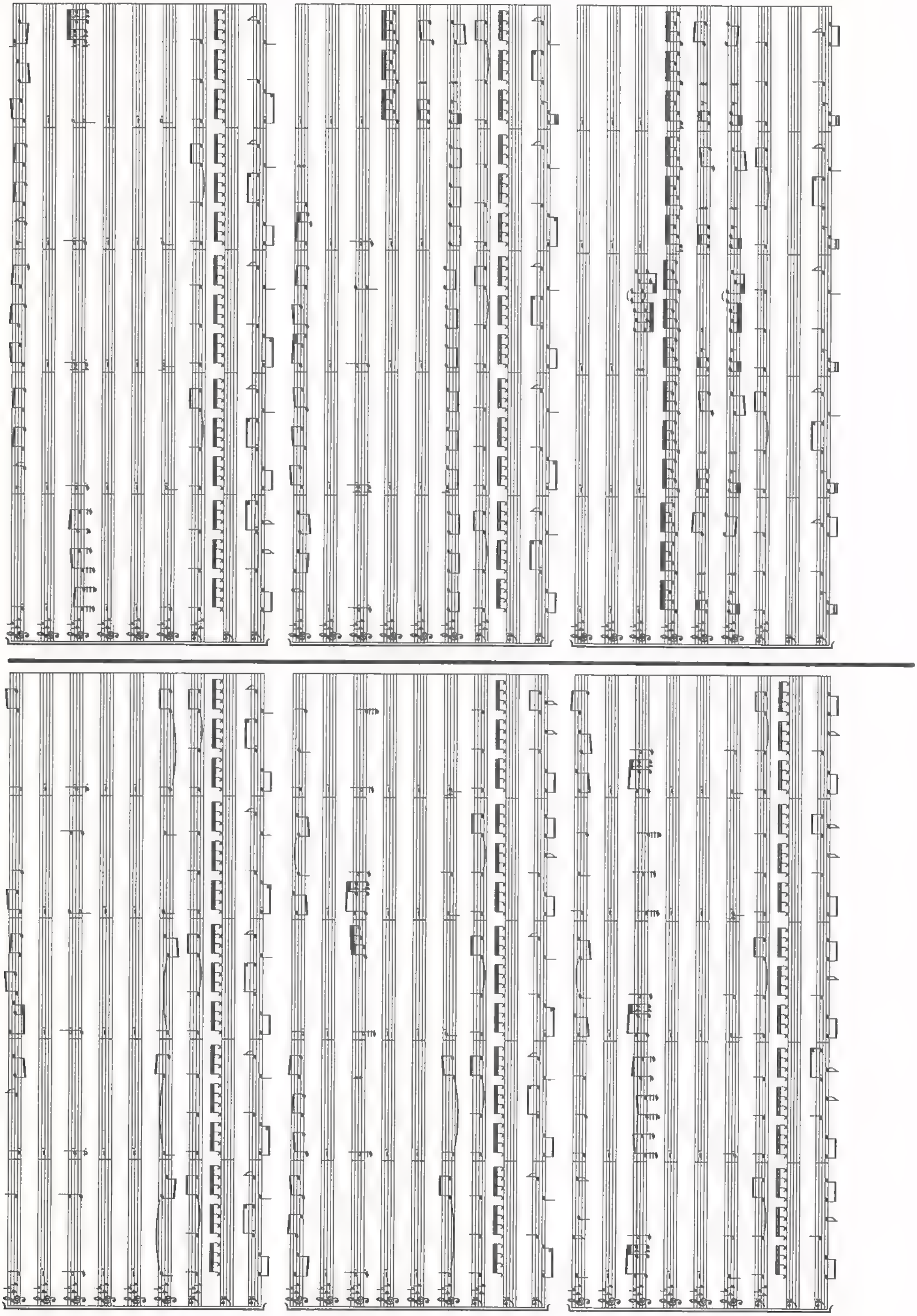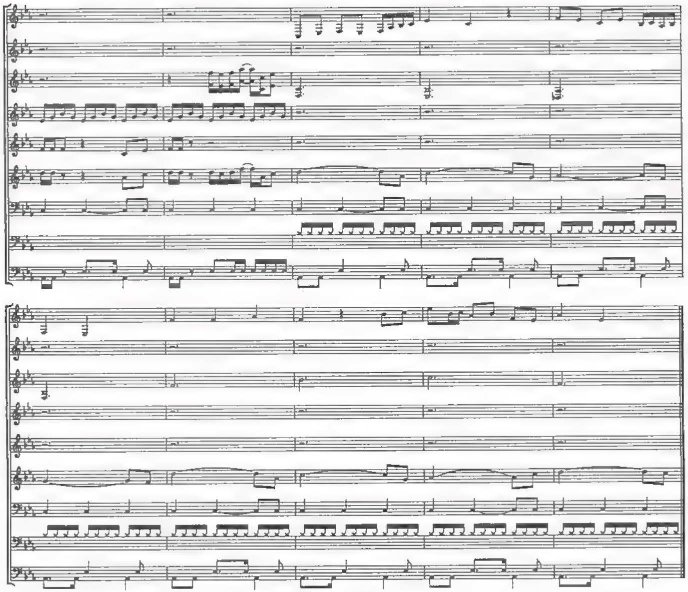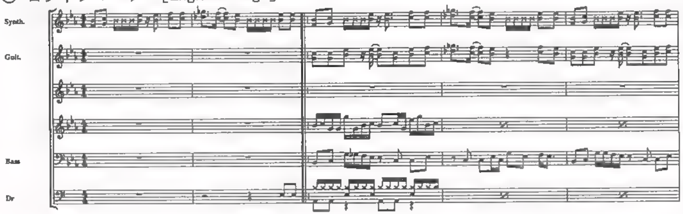






⑮ 中国四千年の歴史とはいかに　[China Stage]タン・フー・ルー
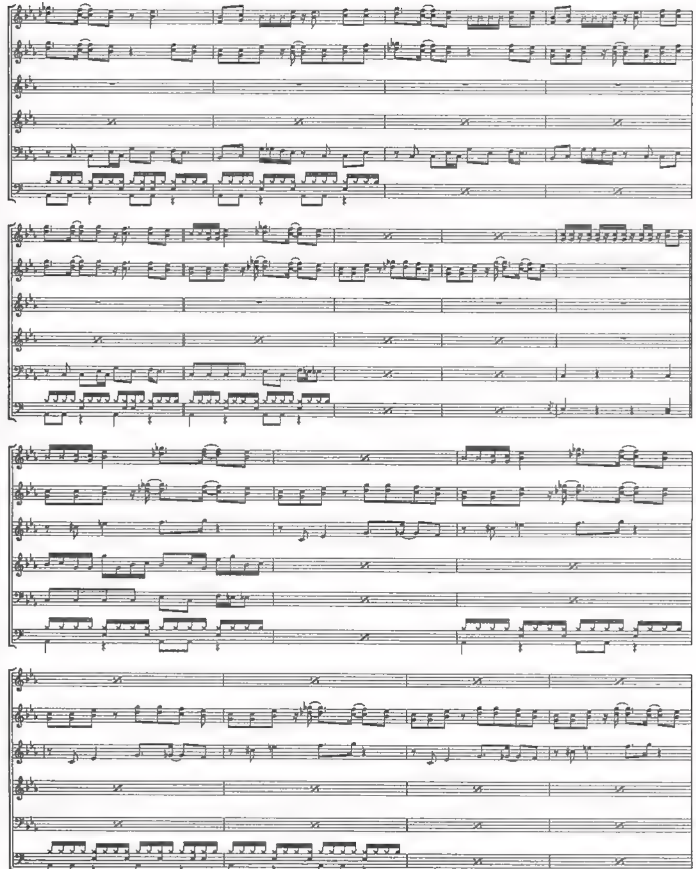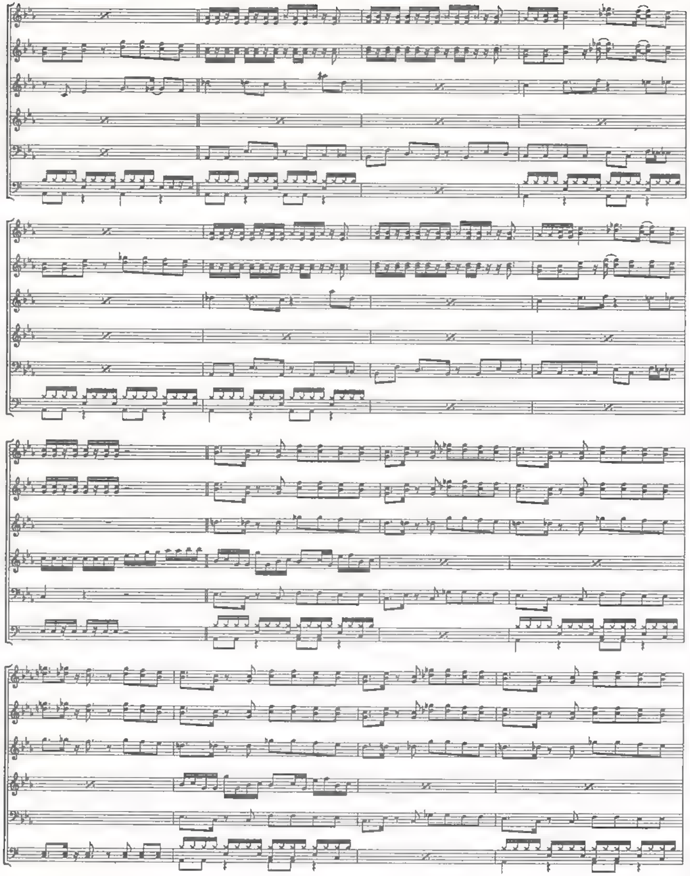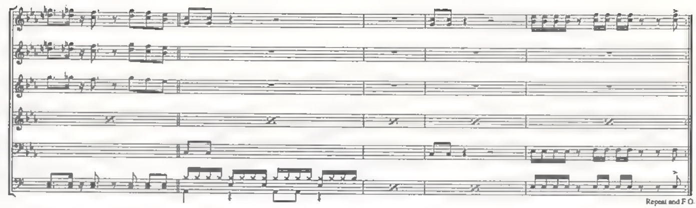






⑯ ロンドンマーチ　[England Stage]ビリー・カーン
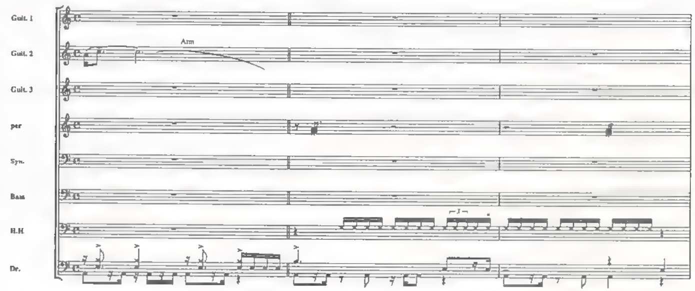


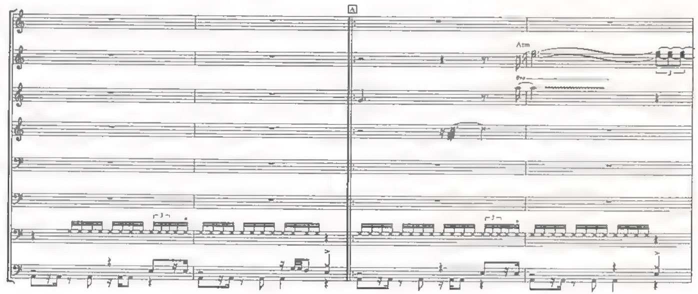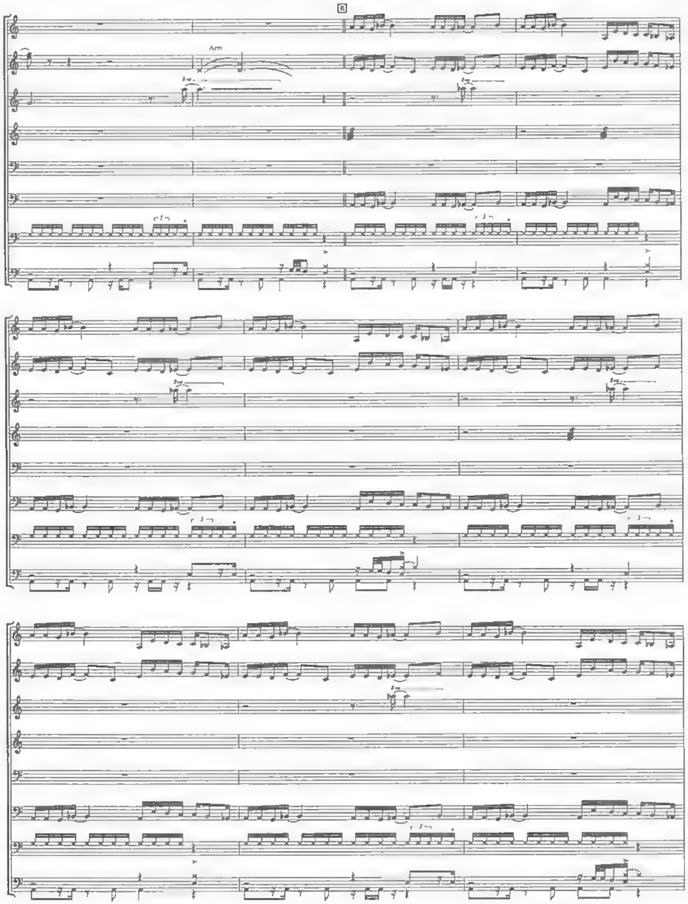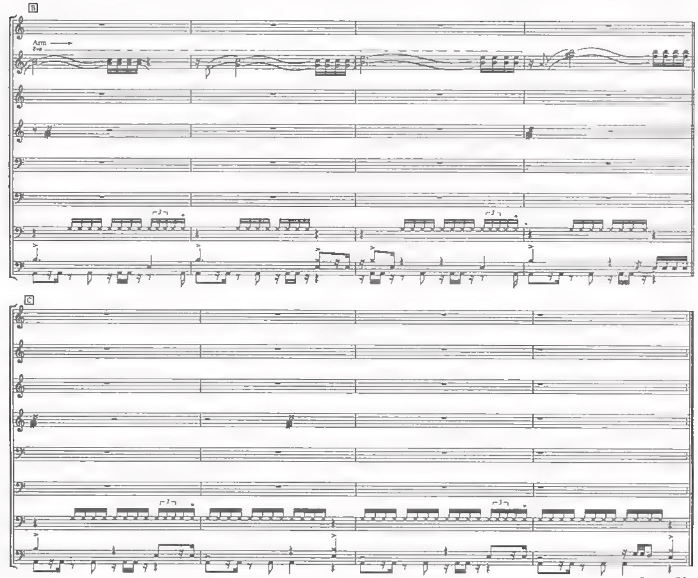






⑰ キンクコンク　[America Stage II]アクセル・ホーク
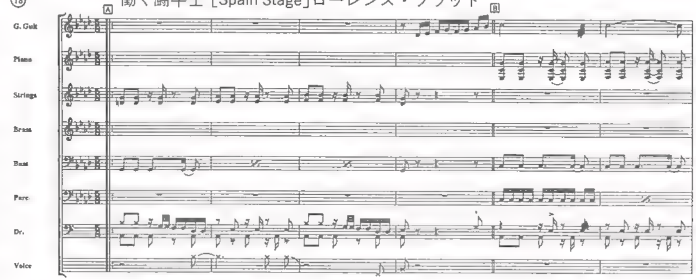


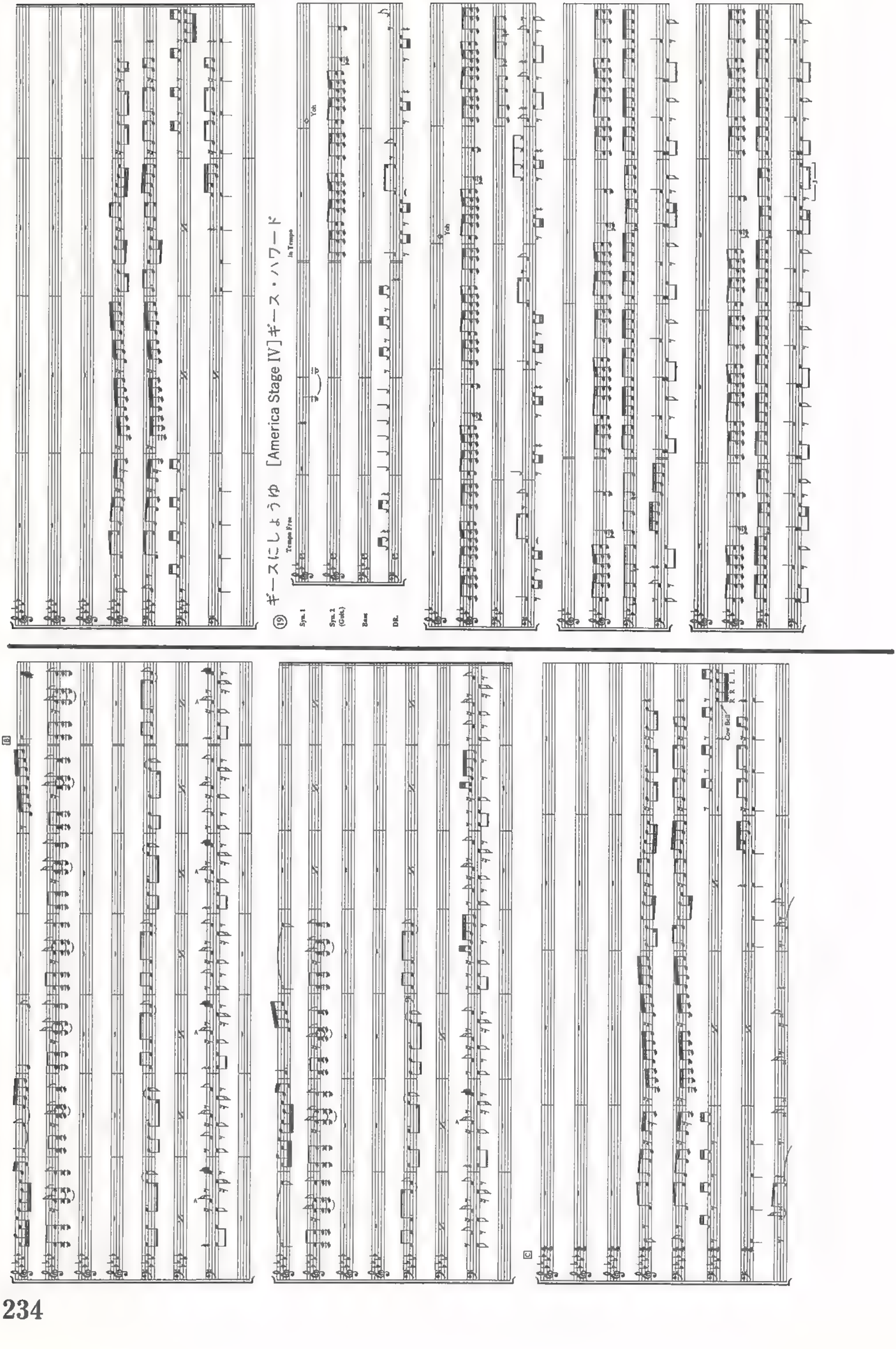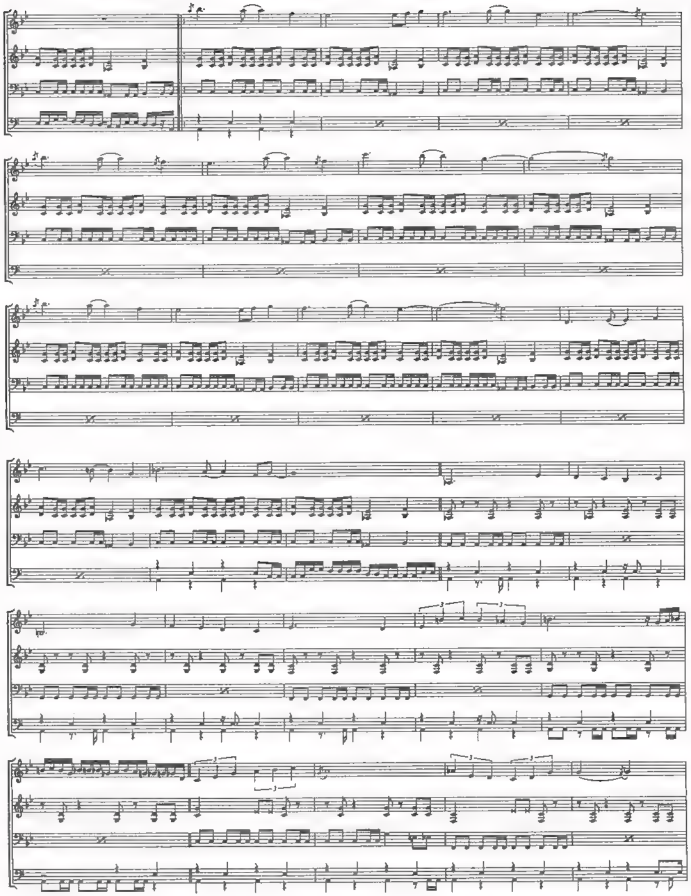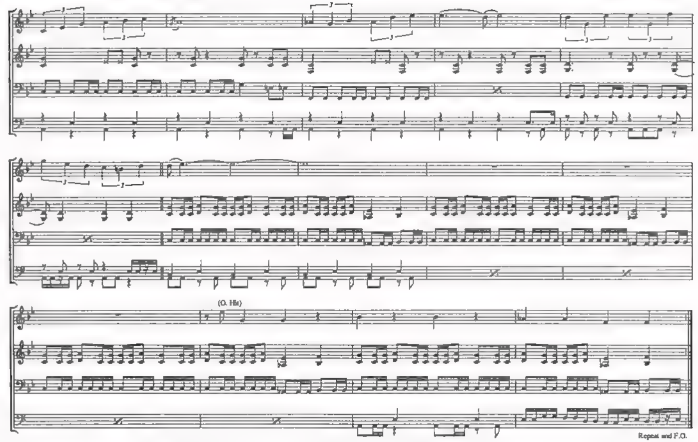






⑱ 働く闘牛士 [Spain Stage] ローレンス・ブラッド
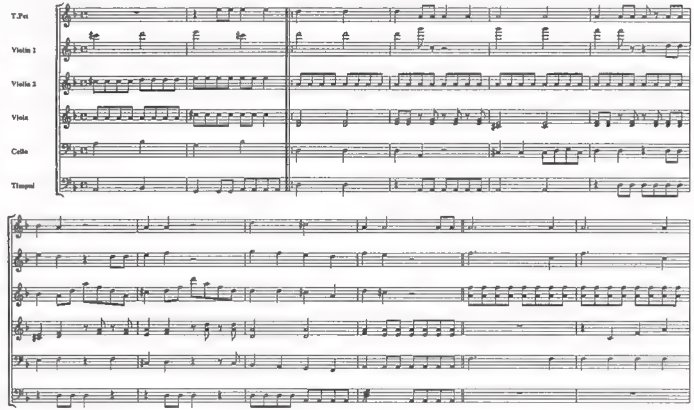


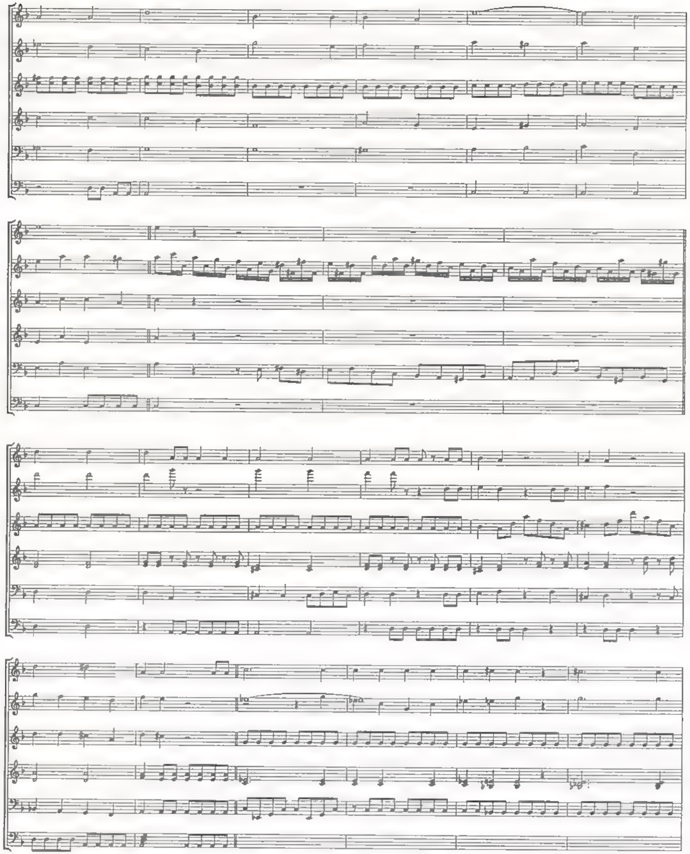

⑲ ギースにしょうゆ [America Stage IV] ギース・ハワード
Tempo Free
In Tempo
Syn. 1
Syn. 2 (Guit.)
Bass
DR.
Cow Bell
R R L L
B
C
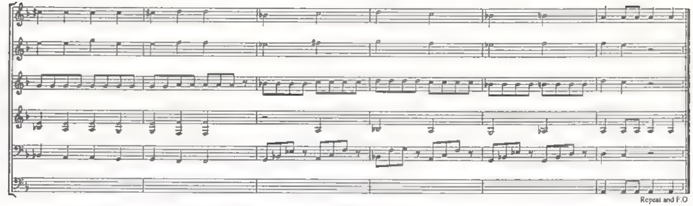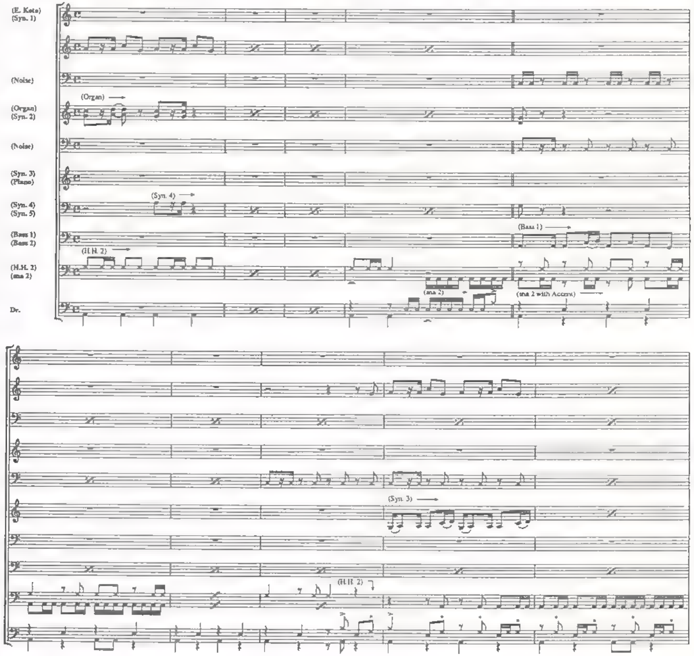




⑳ レクイエム 二短調 K.626 ディエス・イレ[Germany Stage]ヴォルフガング・クラウザー
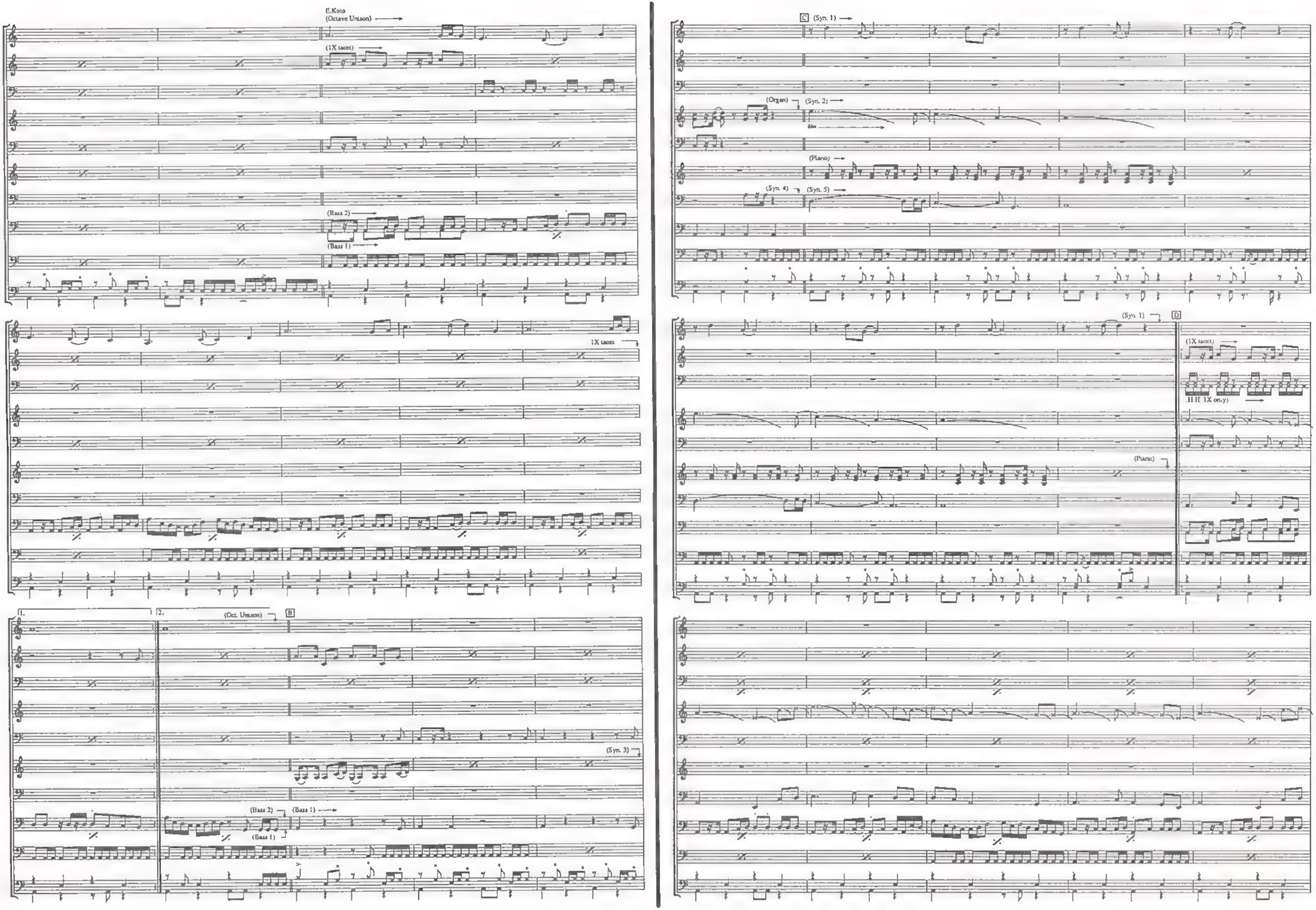


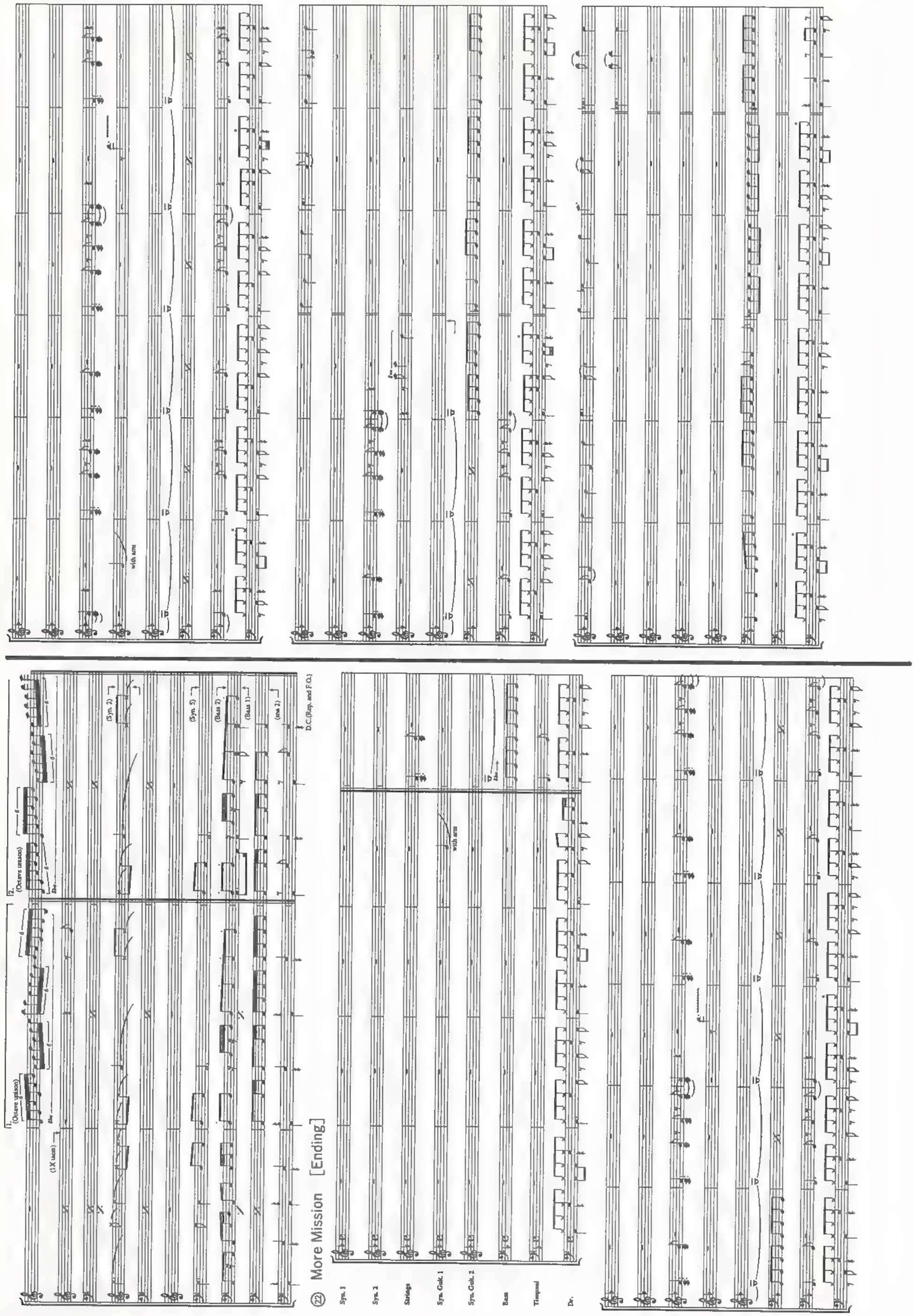




㉑ 龍虎の拳 Ver. 230000000.0 ［Nippon Stage III］リョウ・サカザキ
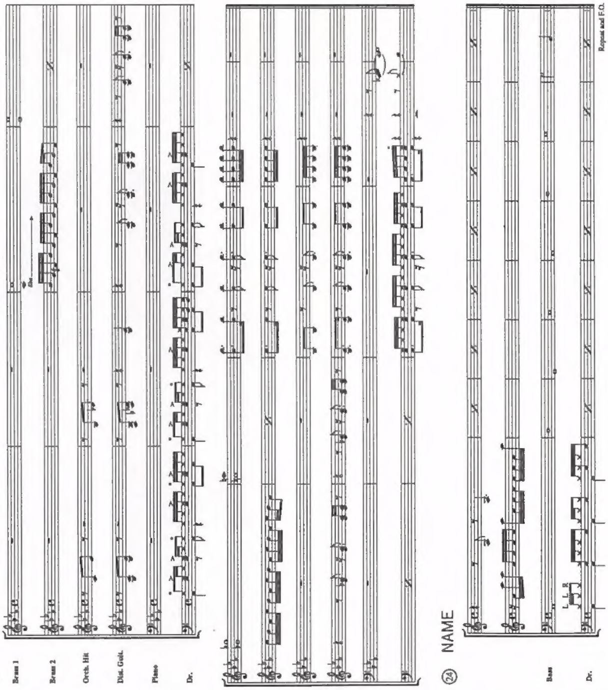


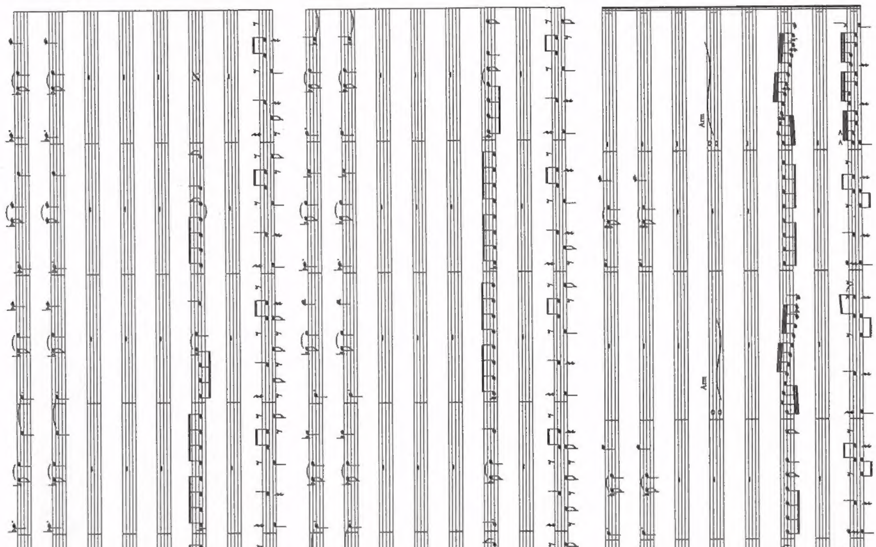

E.Koto
(Octave Unison)
(1X tacet)
(Bass 2)
(Bass 1)
1X tacet
1.
2.
(Oct. Unison)
B
(Syn. 3)
(Bass 2)
(Bass 1)
C
(Syn. 1)
(Organ)
(Syn. 2)
(Piano)
(Syn. 4)
(Syn. 5)
D
(1X tacet)
(Piano)


22 More Mission [Ending]
Syn. 1
Syn. 2
Strings
Syn. Guit. 1
Syn. Guit. 2
Bass
Timpani
Dr.
with arm
(Octave unison)
(1X tacet)
(Syn. 2)
(Syn. 5)
(Bass 2)
(Bass 1)
D.C.(Rep. and F.O.)

㉓ CONTINUE~GAME OVER

㉔ NAME





Making of 餓狼伝説スペシャル～超絶武闘会

93年12月17日，『餓狼SP』の映像を収録した『餓狼伝説スペシャル～超絶武闘会』（ポニーキャニオン／4,800円）というビデオ&LDが発売された。このビデオの制作監修にあたったのは，本書の編集も手掛けているスタジオベントスタッフなのだ。そこで，このビデオの解説を兼ねて，制作過程を紹介していこう。（文／山中直樹）



▶これが「～超絶武闘会」のジャケット写真。なんか、「ドラ○ン○ールZ」のようなタイトルだ

■10月4日　打ち合わせ

当然，最初の作業はこれ。

大まかな内容やスケジュールを決定していくんだけど，ビデオ『サムライスピリッツ～十二剣士烈伝』の作業が終わったばかりなので，どうにも新しいアイデアが浮かんでこない。

あとで聞いたら，僕の処女作『ワールドヒーローズ&ワールドヒーローズ2』が，最新作『～超絶武闘会』と同時発売されるそうなので，複雑な心境になってしまう。……単なる宣伝だなコレ。

☆『餓狼伝説スペシャル』ビデオ　構成案

■オープニング（序章～デモ～タイトル）
※序章では『餓狼伝説』『餓狼伝説２』の映像を収録（ともに３０秒前後）
■使用キャラクター紹介（プロフィール～必殺技～挑発～避け攻撃～超必殺技～ステージ紹介～対戦ダイジェスト～クラウザーに勝ったときのエンディング）
※紹介順序は、テリー～アンディ～東～ベア～十平衛～チン～キム～舞～ダック～タン～ビリー～ホーク～ローレンス～ギース～クラウザー
※プロフィールの一環として、ダック、タン、ギースは『餓狼伝説』の映像，十平衛、チン、キム，舞，ホーク，ローレンス，クラウザーは『餓狼伝説２』の映像，テリー，アンディ，東，ベア，ビリーは両作品の映像，リョウは『龍虎の拳』の映像を収録（すべて３０秒前後）
■リョウ・サカザキ紹介（プロフィール～必殺技～挑発～避け攻撃～超必殺技～ステージ紹介～対戦ダイジェスト）
■エンディング（リョウに勝ったときのスタッフロール）
■ビデオクレジット（隠れキャラクター集、制作スタッフ+NG・傑作集）

▲ビデオの構成案。大体，このとおりに収録されているんだけど，当時は詳細が全然決まっていなかったため，オープニングあたりは当初の予定を大幅に変更した

■10月5日　企画書制作

前日の打ち合わせに沿って，企画書を作成する。と言っても，ビデオ自体の企画書はパスしているので，「こんな映像を入れたいんですが，いいでしょうか？」といった内容のもの。

■10月15～16日　収録

作品の優劣を決める大事な作業。2日間で15キャラ＋αの映像を録らなくてはいけないので，1キャラあたりの許容時間がどうしても少なくなる。しかし，映像作品では1分のシーンの収録に2～3時間をかけるのも珍しいことではない。とくに，連続技のコーナーでは8秒の映像を録るのに1時間かかったことも。

結局，両日ともに予定以上に作業が長引く。最終日に至っては，終電がなくなりそうなプレイヤーを先に帰らせ，『餓狼2』の映像だけ自ら残業プレイするハメに。

■10月17～19日　ピックアップ

2日間かけて収録した映像から，採用したいシーンをメモっていく。単純な作業となるうえに，素材となる映像は20時間強。かなりシンドい。

■10月20～21日　仮編集

ピックアップした紙を担当の人に渡し，仮編集（ラフ）版の制作をお願いする。他人まかせの作業なので，事実上のインターバル（休憩）となる。

■10月25日　㈱SNKに行く

本書の取材で大阪へ。取材は無事に終了したものの，帰りにアクシデント。東京駅に到着する直前，急に体調が悪化してしまう。新幹線で食べた「お好み焼きバーガー」の仕業か!?

■10月26日　本編集

この作業で映像部分は完成する。仮編集でのラフをもとに，不要シーンを



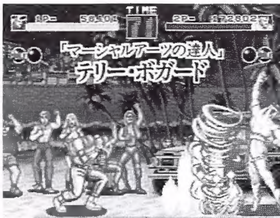
▶これが「超絶武闘会」のオールキャストだ。左から、竹田団吾、逆木圭一郎、臼井雅基、生瀬勝久、曽木康代、橋本　潤、橋本さとし。担当キャラと所属団体は右記を参照のこと

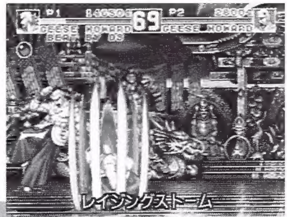
出演者&担当キャラ（敬称略）

橋本さとし…テリー，キム
橋本　潤…アンディ，チン
竹田団吾…ベア，十平衛，クラウザー
逆木圭一郎…タン，ダック
（以上，劇団☆新感線）
生瀬勝久…ナレーション，ヒガシ，ビリー，ローレンス，ギース
曽木康代…舞
（以上，劇団そとばこまち）
臼井雅基…リョウ，アクセル＋α
（大阪テレビタレントビューロー）

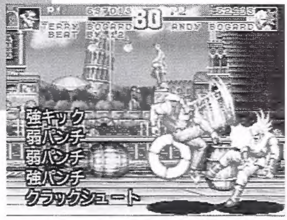


▶収録は深夜にまでおよんだ。終電はすでになく……と言うより、始発の時間になってしまったノ図





▲▶これがビデオ版の映像だ。前作，前々作の映像を使用した長編予告（プロローグ），スロー再生＋テロップ（字幕）による連続技の解説や必殺技の紹介がある



カットしたり，テロップ（字幕）を重ねていく。しかし，先日のバーガー中毒から回復しないままスタジオ入りしたので，スタジオにいる時間とトイレにいる時間が半々だった。

■10月27～30日　ナレーション原稿

あとは音声部分を仕上げれば完成。ということで，ビデオで使用するナレーション文の執筆にかかる。

ゲームとビデオの内容に適したものが必要なうえに，声優によっては1人で複数のキャラを担当したり，スケジュールの都合がある人もいるので，その配分に苦労する。さらに，ダック，アクセル，クラウザーを担当した人（外人さん）が都合でこれなかったため，誰に代役をお願いするかで迷う。

■11月2日　MA（Mixing Audio）

ナレーションやBGMといった音声部分を収録&編集する。作業自体は順調に，予定どおり進む。

アドリブもたくさんあり，笑いながらの作業となった。とくに，チン役の橋本　潤さんはスゴかったなぁ。

休憩時間では，各キャラの声を担当した声優（正確には劇団員）のかたから，いろいろとおもしろい話を聞かせてもらった。なんでも，舞台公演をしたときのアンケートに「ジョーの声をやってる人をナマで見られて良かった」という投書があったとか。

■最後に……

そんな感じで無事に完成したビデオですが，買ってもらうのと同時に感想をいただけるとウレシイですね。では最後に，ビデオを見るだけではわからない制作秘話を紹介しましょう。

①キム面のヒヨコ

「すべての隠れキャラを収録しよう」ということで録っていったものの，キム面のヒヨコは2時間ほどネバったが，収録できなかった。申しわけない。

②斬影拳→飛翔拳→超裂破弾

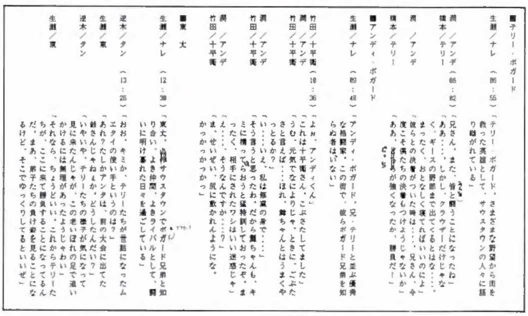
知る人ぞ知るアニメ版『餓狼伝説2』において，アンディがローレンスに決めた攻撃。実戦でも使えなくはないコンビネーションなので，収録しようと思ったら，技の順番をマチガってしまった。というわけで，このシーンはNGとして最後に収録されている。

③多重人格者？

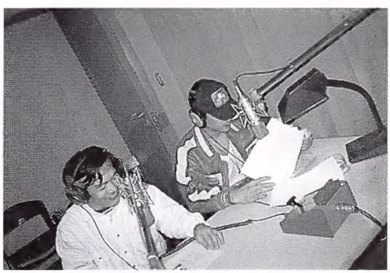
ビデオには，ビリー，ローレンス，ギースが話し合うシーンがあるんだけど，この3キャラの声は同じ人が担当しているのだ。そこで，別々に収録してからミキシングするつもりだったのが「何とかなります」という一言によって，リアルタイムで収録。1人で3人の声を変わる変わるしゃべっている光景は，かなり愉快（ゆかい）なものだった。

しかも，担当キャラが変わるたびに収録直前の「お願いします」の返事が，そのキャラの声になってるし。

▼ナレーション原稿。現場で 手直しした跡が見られる



■テリー・ボガード
生瀬／ナレ　（06：55）「テリー・ボガード。さまざまな野望から街を救った英雄として，サウスタウンの人々に語り継がれている」
潤　／アンデ（08：02）「兄さん，また，奴と闘うことになったね」
橋本／テリー　「ああ……。しかし，クラウザーだけじゃなく，ギースの野郎まで出てくるとはな……。まったく，おとなしく寝てればいいのによ」
潤　／アンデ　「彼らとの決着がついた時は……，兄さん，今度こそ僕たちの決着もつけようじゃないか」
橋本／テリー　「ああ，　が強くなったか，勝負だ！」
■アンディ・ボガード
生瀬／ナレ　（09：48）「アンディ・ボガード。兄・テリーと並ぶ優秀な格闘家。この街で，彼らボガード兄弟を知らぬ者はいない」
竹田／十平衛（10：36）「よぉ，アンディくん」
潤　／アンデ　「これは十平衛さん，ごぶさたしてました」
竹田／十平衛　「うむ，元気でなによりじゃ。ときに，ごぶさたと言えば……ほれ，舞ちゃんとはうまくやっとるか？」
潤　／アンデ　「い……いえ，私は修業の身で……」
竹田／十平衛　「そう言うと思ったわ。だから舞ちゃんも，キミに構ってもらおうと猛特訓しておったぞ。まったく，相手にされたワシはいい迷惑じゃ」
潤　／アンデ　「え……，そうなんですか……？」
竹田／十平衛　「ま，せいぜい，尻に敷かれんようにな。かっかっかっかっ」
■東　丈
生瀬／ナレ　（12：30）「東丈。サウスタウンでボガード兄弟と知り合い，よき仲間，よきライバルとして，闘いに明け暮れた日々を過ごしている」
逆木／タン（13：25）「おお，キミか，テリーたちが世話になったムエタイの使い手というのは？」
生瀬／東　「あれ？たしかアンタは，前の大会に出てた爺さんじゃねぇか。どうしたんだい？」
逆木／タン　「いやいや，テリーたちの様子が気になって見に来たんじゃが，この老いぼれの足で追いかけるには無理があったようじゃわい」
生瀬／東　「それなら，ちょうどいい。これからテリーたちが，ここに来て勝負することになってるんだ。まあ，弟子たちの負け姿を見ることになるけど，そこでゆっくりしてるといいぜ」



▲ナレーションの収録模様。通常は，２人のキャラが話し合う形式で進行しているが，終盤では７人の声優が一斉にスタジオ入り。満員電車のような地獄絵図となった



一九九四年二月二十日第二刷発行

定価1,380円(本体1,340円) 雑誌18362-01

T1018362011380